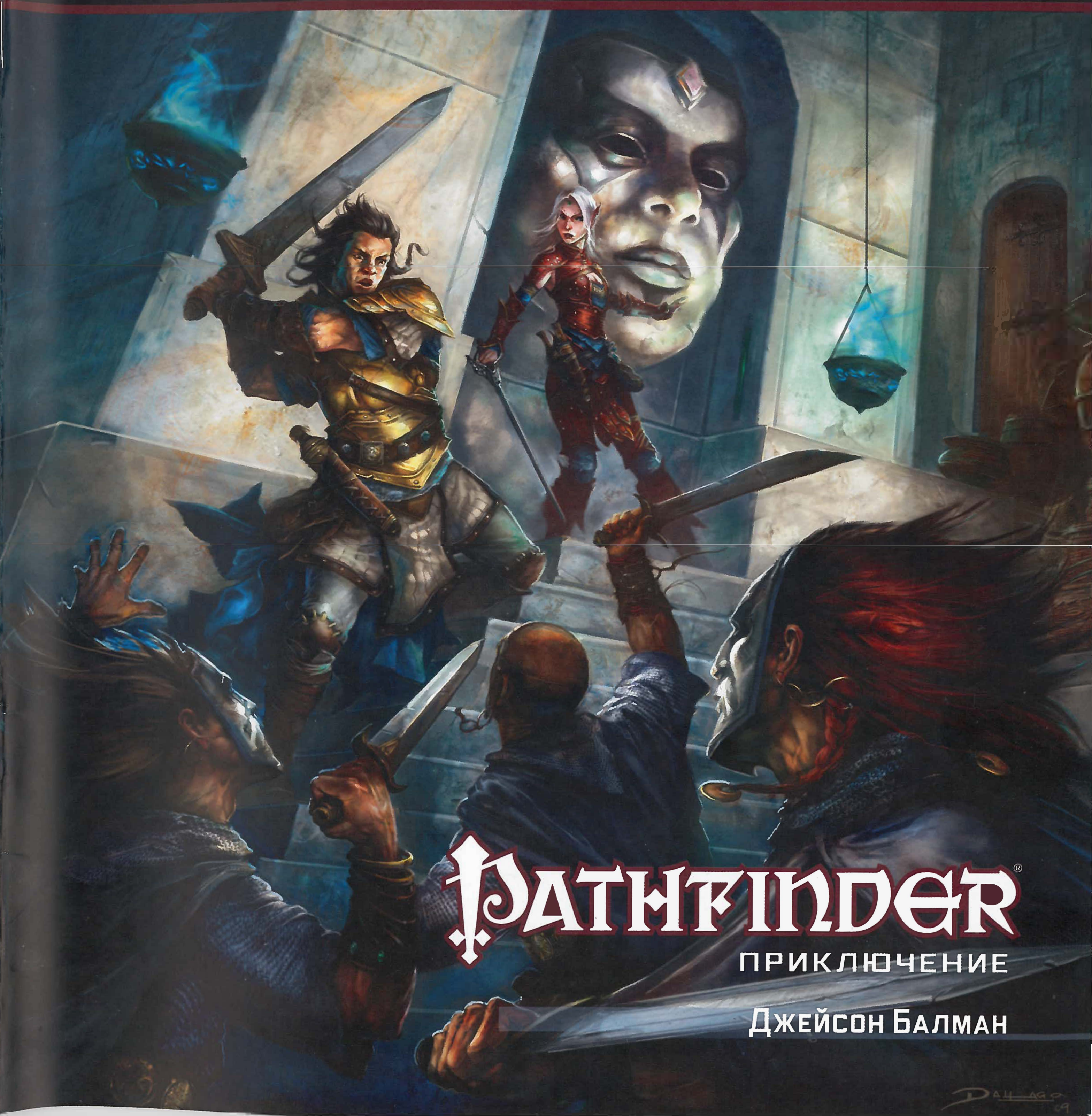
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 3-ГО УРОВН

Маски Живого  Бога



Pathfinder®

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

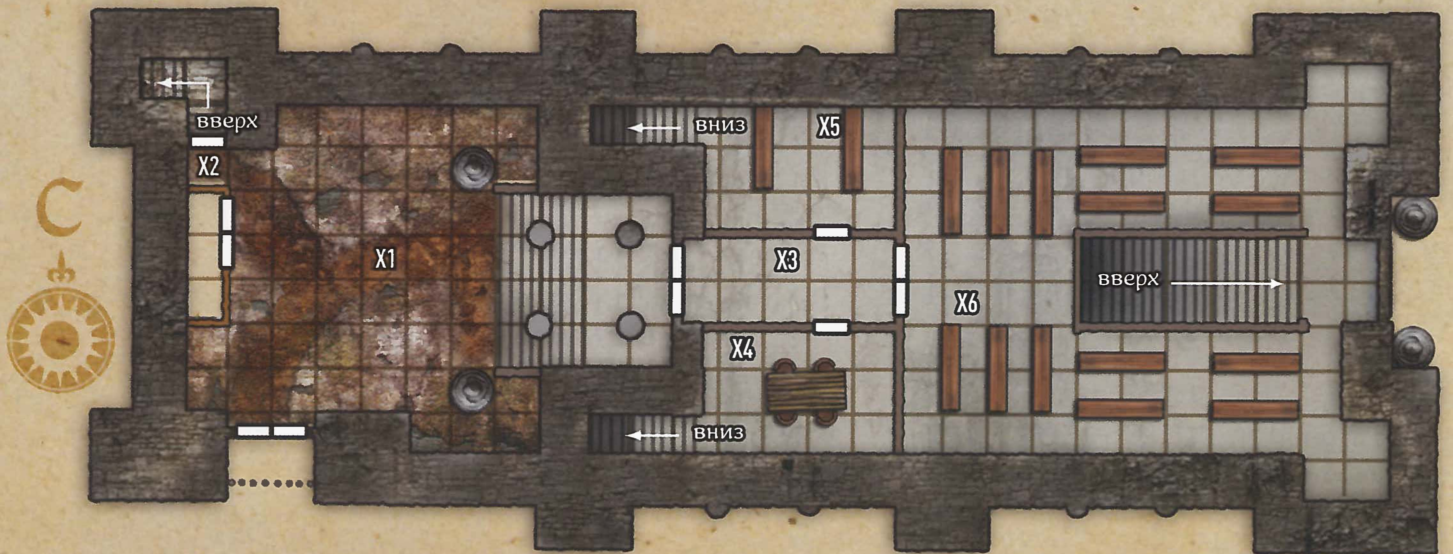
Джейсон Балман

Храм Размира

Второй этаж

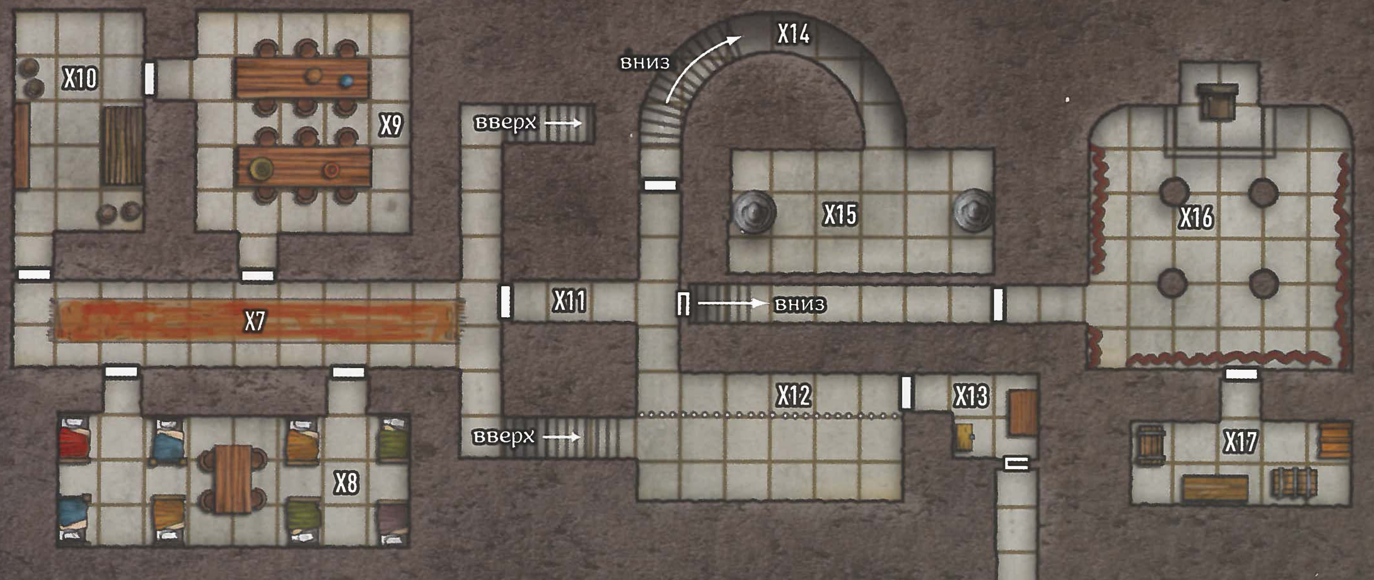


Первый этаж



Подвал

Одна клетка = 5 футов



УДК 794
ББК 77.056
Б20

PATHFINDER
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Маски Живого Бога

Приключение для персонажей 3-го уровня

«Маски Живого Бога» — приключение Pathfinder, предназначенное для четырех персонажей 3-го уровня и рассчитанное на средний темп игры. События происходят в мире Pathfinder, но их можно легко перенести в самые разные игровые миры. Приключение соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и правилами редакции 3.5 самой старой ролевой игры в жанре фэнтези. Текст OGL приведён на внутренней стороне обложки.

АВТОРЫ

Разработчик: Джейсон Балман
Оформление обложки: Альберто Даль Лаго
Картография: Роб Лазаретти
Иллюстрации: Джереми Макхью и Крэйг Дж. Спиринг
Главный редактор: Джеймс Джейкобс
Развитие и редактура: Кристофер Кэри, Шон К. Рейнольдс и Джеймс Л. Саттер
Ассистент редактора: Ф. Уэсли Шнайдер
Арт-директор: Сара Робинсон
Старший арт-директор: Джеймс Дэвис
Специалист по производству: Кристал Фрейзер

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Дэйв Эриксон
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Технический директор: Вик Верц
Главный координатор: Джошуа Дж. Фрост
Особая благодарность: сотрудникам клиентской службы и склада Paizo

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Перевод: Зариф Курочкин
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Ведущий верстальщик: Денис Недыпич
Корректор: Ольга Португалова



Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Masks of the Living God is published by Paizo Inc under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc., Paizo Inc, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Inc. © 2009, Paizo Inc. *Приключение Pathfinder: Маски Живого Бога.* © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Б20 Приключение Pathfinder: Маски Живого Бога / Джейсон Балман; пер. с англ. З. Курочкина. — Москва: Мир Хобби, 2019. — 32 с.: ил.

«Маски Живого Бога» — приключение для персонажей 3-го уровня, созданное для ролевой игры Pathfinder. Герои этого городского приключения должны внедриться в укрепленный храм и найти доказательства зловещих дел его служителей.

ISBN 978-5-6041656-2-1 УДК 794
ББК 77.056

В соответствии
с Федеральным законом No 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 14.01.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 4 усл. п. л.
Тираж: 1000. Заказ № ВЗК-01099-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.



Маски Живого Бога

Когда-то в самом сердце Тамрана, столицы Нирмафаса, появилась небольшая религиозная община. Со временем она превратилась в процветающий храм Размира, Живого Бога. Его священники, скрывающие лица под масками, кормят нищих и защищают слабых, но всё это лишь прикрытие. На самом деле культисты тайно превращают бедняков в настоящих фанатиков, вымогают деньги у лавочников и подкупают местную стражу, чтобы та закрывала глаза на их преступления. Стоит им разбогатеть, и они смогут повлиять даже на правительство Нирмафаса, превратив неоперившуюся демократию в религиозное правление Размира.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Храмом Размира управляет небольшая группа специально обученных культистов. Последователи Живого Бога пытаются подкупить местное правительство и расширить влияние Размира, но при этом всегда ищут новые способы увеличить собственную власть и богатство. Общиной управляет эльфийская чародейка по имени Ирамин (см. стр. 25–26). После посвящения в Размиране её направили в эти земли, чтобы основать храм, а также выполнить тайное задание. До вступления в культ Ирамин была довольно успешной искательницей приключений. Она путешествовала по миру вместе с двумя другими исследователями, Кассеном и Асаром, но группа разбогатела и распалась после одного весьма успешного приключения. Именно их последний поход и заинтересовал верховных служителей Размира, ведь троица отыскала город, наполненный богатствами. Они унесли с собой столько, сколько смогли, но не стали возвращаться — лидер группы, человек по имени Кассен, решил, что это слишком опасно. Расставаясь, они разделили ключ от скрытого города на три части, чтобы каждый унёс с собой по фрагменту. Служители Размира поручили Ирамин найти все части ключа и захватить богатства города во имя Живого Бога.

Вскоре после начала поисков Ирамин выяснила, что её прежние компаньоны мертвы: они погибли, сражаясь за фрагменты ключа. Она быстро собрала шайку бандитов и отправила их на север, в деревню Кассен, которая была основана на долю от сокровищ её прежнего товарища и названа в его честь. Несмотря на некоторые проблемы, прислужникам Ирамин всё же удалось проникнуть в гробницу Кассена и вынести оттуда два фрагмента ключа. К несчастью, это святотатство потревожило дух Асара, бывшего спутника Ирамин. Асар вернулся в мир, приняв облик нежити, но группе искателей приключений удалось победить могучего воителя. Теперь герои направились в Тамран, чтобы выследить тех, кто стал причиной этих несчастий. Вышеописанные события произошли в приключении *«Гробница Вечного пламени»*, однако для того, чтобы сыграть в это приключение, необязательно проходить предыдущее.

В Тамране Ирамин получила две части ключа и, объединив их со своим фрагментом, отправилась в легендарный город, чтобы захватить его во имя Размира. Тем временем оставшиеся в Тамране культисты продолжают строить планы по захвату города. Их влияние быстро увеличивается, и скоро оно станет настолько большим, что никто не посмеет встать у них на пути.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Это приключение начинается в деревне Кассен, куда герои вернулись после предыдущего приключения в Гробнице Вечного пламени (во время тех событий и была разграблена могила основателя города). Здесь персонажей игроков встречает таинственный член Общества Искателей. Он просит их отправиться в Тамран и выяснить, зачем бандиты наведались в гробницу. Не считая пары столкновений с голодными зверями, путешествие героев проходит почти без приключений.

На подплытии к Тамрану персонажи игроков сразятся с группой корсаров из соседнего государства Молтун, грабящих направляющиеся в город суда. Попав в Тамран, герои встретятся с Реджинаром Лакланом, Искателем, живущим в столице. Реджинар расскажет им то, что знает о культе, и подтвердит, что несколько его служителей некоторое время назад отправлялись на север. Они вернулись совсем недавно, причём в меньшем количестве. Реджинара тревожит растущее влияние культа и очень интересуют истинные мотивы его служителей. Он сообщает персонажам игроков, что лучшим способом проникнуть в храм является вступление в ряды сектантов.

После того как герои проведут некоторое время в наблюдении за верующими и их «добрыми делами», они смогут отправиться на вербовочную встречу. Культисты проведут её в таверне «Печаль следопыта», расположенной напротив храма. Во время встречи персонажей одурманивают, после чего переносят по секретному туннелю в храм. Там героев запирают в камерах и оставляют ждать своей первой церемонии. В течение нескольких дней персонажей готовят к вступлению в ряды культа, после чего посвящают в послушники и предоставляют некоторую свободу, давая возможность проявить себя. Задания, которые выдают героям, варьируются от просто унизительных до откровенно преступных, поэтому персонажам игроков придётся найти способ завершить их, не влипнув при этом в серьёзные неприятности.

Если герои справятся с поручениями, их признают полноценными членами культа и позволят свободно передвигаться по первому этажу храма. Здесь они по-настоящему начнут понимать, как именно работает секта, и даже найдут несколько тайных подземных помещений. Однако герои обнаружат, что в этом месте трудно отыскать такие доказательства, которые убедили бы власти вмешаться. После тайной встречи с Реджинаром персонажи игроков должны будут придумать, как попасть на второй этаж храма, в покои первосвященника. К примеру, они могут попробовать пробиться наверх с боем или выбрать более скрытный подход. Оказавшись на втором этаже, герои поймут, насколько порочен культ на самом деле. Персонажи должны будут собрать столько доказательств, сколько смогут, прежде чем весь храм узнает об их предательстве. Расследование подойдёт к концу в покоях Ирамин: здесь герои узнают о том, где находится пропавший ключ и куда отправился лидер культа.

Совершив рискованный побег, персонажи игроков смогут предоставить доказательства Реджинару и городским властям. Те быстро захватят храм, отправят под стражу или изгонят оставшихся культистов, а после снесут до основания всё здание. С этого момента культ Размира в Тамране навсегда окажется под запретом.

ЧАСТЬ 1: ПУТЕШЕСТВИЕ В ТАМРАН

Приключение начинается в деревне Кассен, расположенной на границе между Нирмафасом и Последним Оплотом. В истории *«Гробницы Вечного пламени»* персонажи игроков помогли спасти деревню от нежити, восставшей после того, как группа грабителей осквернила гробницу поверженных Кассеном врагов. В конце приключения

Гробница Вечного пламени

Несмотря на то, что это приключение является продолжением *«Гробницы Вечного пламени»*, вы можете провести его как отдельную игру. В таком случае персонажи игроков могут начать уже в Тамране, где Реджинар попросит их о помощи в расследовании деятельности культа. До начала приключения ведущим следует добавить несколько сцен с культистами. Возможно, герои даже станут жертвами их преступных махинаций. Чтобы связать эту историю с последним приключением в серии, *«Городом Золотой Смерти»*, и не проводить при этом *«Гробницу Вечного пламени»*, ведущий должен убедиться, что игроки в курсе таинственных целей Ирамин (см. комнату **X24**) и вестников (см. комнату **X23**).

таинственный путешественник Сайгар попросил героев выследить грабителей, чтобы заставить преступников ответить за свои действия. Сайгар является членом Общества Искателей, группы охотников за сокровищами и утерянными знаниями. Осквернение гробницы сильно его обеспокоило. Похоже, две части сломанного амулета были украдены, и Сайгар считает, что это не предвещает ничего хорошего. Это приключение предполагает, что персонажи согласились помочь Искателю. Когда оно начнётся, прочитайте или перескажите следующий текст игрокам.

Несколько дней прошло с событий в Гробнице Вечного пламени, и жизнь в городе начала возвращаться в привычное русло. Однако народ все ещё побаивается темноты, тревожась того, что какой-нибудь недобитый мертвец сможет выбраться из гробницы.

Таинственный Искатель по имени Сайгар попросил героев приготовиться к путешествию в столицу Нирмафаса и встретиться с ним на пристани после полудня. Прибывшие туда персонажи увидят, что Искатель ожидает их рядом с большой речной баржей. Он приветствует героев и сообщает им, что связался с другом из Тамрана, человеком по имени Реджинар. Тот хорошо знает город и уже давно следит за носящими маски последователями Размира (их описание совпадает с теми масками, которые персонажи игроков нашли в гробнице). Сайгар хочет, чтобы герои отправились в Тамран и выяснили все подробности о грабителях. Он также просит вернуть фрагменты амулета обратно в гробницу, если это будет возможно.

Сайгар оплатил героям путь до Тамрана на «Чёрной дымке», речной барже капитана Уолрена. Баржа идёт прямо до столицы и везёт туда груз железа из Скельта. Искатель обещает, что этот способ путешествия будет проще и быстрее других. Он предлагает героям отыскать Реджинара сразу же после того, как те прибудут в Тамран, чтобы он смог помочь им в расследовании.

НА БОРТУ «ЧЁРНОЙ ДЫМКИ»

Распрощавшись с Сайгаром и деревней Кассен, персонажи игроков поднимаются на борт «Чёрной дымки», где их приветствует **капитан Уолрен** (принципиальный нейтральный, М, дварф, умелец 4). Хоть и нечасто можно встретить дварфа, управляющего баржей, Уолрен искренне наслаждается работой, даже несмотря на то, что в последнее время она стала нёмного опаснее. Он не слишком разговорчив и больше любит насвистывать, чем общаться, пока управляет судном. «Чёрная дымка» — это прямоугольная баржа 60 футов в длину и 20 в ширину, плывущая под небольшими парусами. Единственная каюта занимает заднюю треть судна, в ней достаточно коек, чтобы хватило всем героям, а также капитану и его помощнику, покрытому шрамами келлиду по имени **Ювем** (нейтральный, М, человек, простолюдин 2). Ювем плохо говорит на всеобщем, поэтому вместо ответа на большинство вопросов лишь отправляет героев к капитану. В каюте также есть простая печка и провизия, которой хватит на всё путешествие. Оставшееся место на барже занимает груз железных слитков, предназначенный для кузниц Тамрана.

Капитан Уолрен много раз вёл судно по этому пути, и ему неплохо платят. Он не возражает против того, чтобы персонажи игроков оказались на борту, и лишь просит, чтобы те помогли ему в случае, если возникнут неприятности. Дварф объясняет, что в последнее время волноваться стоит не только об обитающей в озере живности: в этих водах ищут жертв и корсары Молтуна, и баржи веры из Размирана. Последние с помощью мечей заставляют путников присягнуть в вере Живому Богу. Хотя капитан и не особенно ожидает неприятностей, он сообщает, что путешествие займёт около недели, а за это время может произойти что угодно.

СЦЕНЫ НА ОЗЕРЕ ЭНКАРТАН

После трёх дней пути баржа покидает реку Турондель и входит в озеро Энкартан. Капитан держит «Чёрную дымку» в миле от берега, избегая отмелей и скал, попадающихся на пути. Во время всего путешествия льёт дождь, но, к счастью, воды остаются спокойными, поэтому барже ничего не угрожает.

Во время плавания ведущий должен дважды в день и один раз за ночь совершать проверку на наличие случайных сцен. Шанс того, что произойдёт случайная сцена, равен 20%. Если это случилось, сверьтесь с таблицей для того, чтобы определить, какая именно сцена произошла.

d%	Сцена на озере Энкартан	Базовый КО
01–15	1d6 лацедонов (водных упырей, *«Бестиарий»*, стр. 264)	1
16–35	1d3 гигантских краба (*«Бестиарий»*, стр. 160)	2
36–50	d3 электрических угря (*«Бестиарий»*, стр. 262)	2
51–70	d3 крокодила (*«Бестиарий»*, стр. 163)	2
71–85	1 стая крабов (*«Бестиарий»*, стр. 160)	4
86–100	1 морская карга (*«Бестиарий»*, стр. 153)	4

ПРИБЫТИЕ В ТАМРАН

На седьмой день путешествия капитан Уолрен объявляет, что судно приближается к Тамрану, и если они будут продолжать путь после заката, то смогут достигнуть города уже этой ночью. Капитан нервничает, как и всегда, когда прибывает в город. Если персонажи игроков спросят его о причине беспокойства, Уолрен объяснит: идти по этим водам небезопасно, именно поэтому он хочет добраться до города уже ночью. День проходит без происшествий,

но вечером на баржу нападают корсары, работающие на Молтун. Нирмафас и Молтун находятся в состоянии тихой войны уже много лет, и поэтому корона Молтуна недавно выдала каперские свидетельства нескольким судам. Несмотря на то, что те работают на правительство, они мало чем отличаются от обыкновенных пиратов.

Существа: где-то через час после заката, когда огни Тамрана едва видны вдалеке, небольшая парусная лодка неслышно подплывает к «Чёрной дымке». Густые облака закрывают луну, из-за чего заметить лодку довольно тяжело. Все, кто находится на палубе, — то есть Ювем и все персонажи игроков, заранее уточнившие, что стоят под открытым небом во время дождя, — могут пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить лодку, когда она находится в минуте пути от корабля. Если у них не получится, проверка Внимания со СЛ 15 позволит им заметить лодку за раунд до того, как она подплывёт к барже, а корсары поднимутся на борт.

КОРСАРЫ МОЛТУНА (3) КО 1

Опыт 400 каждый

М, человек, боец 3.

Хаотичный злой средний гуманоид.

Иниц.: +1; **Восприятие:** Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+2 броня, +1 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 16 (3d10).

Стойкость +3, **Реакция** +2, **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: длинный меч +5 (1d8+2 / 19–20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +5 (1d8 / 19–20).

ТАКТИКА

Перед боем: если корсаров заметят до того, как они достигнут судна, они будут стрелять из арбалетов до тех пор, пока не заберутся на борт.

Во время боя: забравшись на борт, корсары быстро поднимаются на палубу. Они намерены убить всех, кто есть на корабле.

Боевой дух: если сражение, очевидно, не идёт в их пользу, выжившие корсары попытаются поджечь баржу, используя алхимический огонь, и сбежать на своёй лодке.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 13, **Вын:** 11, **Инт:** 9, **Мдр:** 10, **Хар:** 8.

БМА: +3; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 16.

Черты: Сокрушительный удар, Убийственная меткость, Уверенное владение оружием (лёгкий арбалет).

Навыки: Запугивание +5, Плавание +6 (+8 без щита).

Языки: всеобщий.

Боевое снаряжение: алхимический огонь (2), *зелье исцеления лёгких ранений*; **Прочее снаряжение:** длинный меч, лёгкий арбалет с 20 болтами, кожаный доспех, тяжёлый стальной щит.

Сокровища: чтобы управлять парусной лодкой корсаров, необходим экипаж из трёх человек, но с ней может справиться и один умелый моряк (со штрафом –5 к Профессии [матрос]). Лодка находится в плохом состоянии (–2 к проверке Профессии [матрос], максимальная скорость уменьшена в два раза) и стоит только 500 зм. Уолрен советует персонажам игроков быстро забраться на лодку и обыскать её на предмет добычи, а после пробить в её дне несколько дырок, чтобы другие корсары не смогли отыскать судно. Он переживает, что другие налётчики могут оказаться поблизости, и поэтому просит героев действовать быстро. Лодка нагружена по большей части бесполезными остатками прошлых грузов. Проверка Внимания со СЛ 15 позволяет заметить небольшую шкатулку. У одного из корсаров на поясе висит ключ, но шкатулку может открыть и проверка Механики со СЛ 20. Внутри лежит кошель, в котором находится 13 платиновых, 28 золотых и 16 серебряных монет. Также в шкатулке находится каперское свидетельство, подписанное губернатором Молтуна (если отдать его стражам Тамрана, можно получить награду в 500 золотых монет), и *чудесное перо-якорь*.

После битвы капитан постарается как можно быстрее уплыть от судна корсаров. Два часа спустя герои прибудут в город Тамран. Уолрен поблагодарит их за помощь и предложит остановиться в «Последнем обеде щуки», достойном и безопасном заведении, расположенном неподалёку от берега. Как только баржа приблизится к берегу, прочитайте или перескажите следующее.

В ночи Тамран сияет сотнями крохотных огней, свет которых исходит от окон и уличных фонарей. Город по большей части построен из дерева и выглядит как новый, но кое-где можно заметить и старые здания: у многих из них видны повреждения, оставшиеся после войны с Молтуном. Потрескавшиеся стены и следы гари можно заметить даже издалека. Они выглядят точно свежие шрамы, оставленные долгим конфликтом.

Сцены на озере

Это приключение предполагает, что у персонажей игроков третий уровень уже в начале истории. Если это не так, не стесняйтесь добавлять к путешествию по озеру дополнительные случайные сцены, чтобы позволить игрокам набрать достаточно опыта для достижения третьего уровня. Если в группе больше пяти персонажей и все герои уже приближаются к третьему уровню, добавлять для них дополнительные сцены необязательно.

ЧАСТЬ 2: ПРОНИКНОВЕНИЕ В ХРАМ

После прибытия в Тамран перед героями откроются новые возможности. Они могут отыскать своего связного из Искателей, разведать окрестности храма или попытаться узнать побольше, расспросив местных. Каждый из этих вариантов детально описан ниже, так же как и главная задача персонажей — поиск способа проникнуть в храм.

ПОИСК НОЧЛЕГА

Как и сказал капитан Уолрен, «Последний обед щуки» является достойным заведением, если свыкнуться с запахом рыбы. Владелец таверны **Паглас Тамалл** (нейтральный, М,

Тамран, столица Нирмафаса

Хаотичный добрый маленький город.

Коррупция –1; **Преступность** +1; **Экономика** +2; **Законопослушность** +0; **Знания** –1; **Общество** +8.

Качества: священное место (Эрастил), изолированный, готовый к осаде (Общество +2), стратегическое положение.

Опасность: +5.

ДЕМОГРАФИЯ

Форма правления: совет.

Население: 9 730 (7 600 людей, 1 500 полуэльфов, 450 полуросликов, 180 прочих).

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Фельдмаршал **Уэслен Гавирк** (нейтральный добрый, М, человек, следопыт 11); Голос Листвы **Мэйслен Торган** (хаотичный добрый, М, человек, аристократ 6); Голос Сердца **Аромина Ясгон** (нейтральная добрая, Ж, полуэльф, бард 3 / аристократ 4); Голос Коры **Оллис Темейн** (нейтральный добрый, М, человек, воин 5 / следопыт 4).

РЫНОК

Базовое богатство: 4 400 зм; **Ограничение на покупку:** 25 000 зм; **Сотворение заклинаний:** 8 круг. **Предметы малой силы:** 4d4; **Предметы средней силы:** 3d4; **Предметы великой силы:** 1d6.

умелец 3) — седой старожил, много лет живущий у озера. Он не задаёт постояльцам лишних вопросов. Комнаты в «Последнем обеде щуки» стоят 2 зм за ночь, а трапезы (в которых всегда есть рыба) стоят по 3 серебряных монеты.

Шесть лет назад гигантская щука откусила руку Пагласа, теперь же эта рыба висит на стене над баром. Паглас всегда рад поделиться этой историей с щедрыми покупателями и даже ответит после неё на пару лишних вопросов (считайте, что герои прошли проверку Дипломатии со СЛ 10 для сбора информации). Паглас слышал о храме Размира, но не доверяет этим странным ребятам с дальнего берега озера. Он клянётся, что баржи веры распугивают рыбу и что капитанам стоит избегать встречи с ними при любой возможности. Паглас знает Реджинара и заверяет, что следопыт время от времени заглядывает в его заведение в поисках различной информации. Они не виделись уже больше месяца, и Паглас уверен, что Реджинара лучше поискать в «Лесной добыче», ведь там он бывает почаще.

СВЯЗНОЙ ИЗ ИСКАТЕЛЕЙ

Скорее всего, розыск Реджинара станет первым, чем герои займутся по прибытии в город. Паглас может указать направление для поисков, но такой же совет герои получат и на улицах, пройдя проверку Дипломатии со СЛ 20 для сбора информации. Персонажи игроков, которые потратят больше дня на поиски следопыта, привлекут внимание Реджинара: он отправит им послание с просьбой встретиться с ним в «Лесной добыче» следующим вечером.

«Лесная добыча» — это большой пиршественный зал, расположенный в северной части города. Он бывает заполнен большую часть дня и ночи, ведь здесь обслуживают самых разных посетителей: голодных путников, охотников, следопытов, стражников и простой люд. Когда персонажи игроков зайдут внутрь, стоящая у дверей служанка укажет на почти пустой стол в глубине зала. После этого прочитайте или перескажите следующее.

Здание «Лесной добычи» построено из огромных брёвен. Войти в этот длинный пиршественный зал можно с одного из двух противоположных входов. Внутри всё заставлено деревянными столами и скамьями. Здесь собрались десятки людей: они едят, выпивают и веселятся. За одним из столов даже распевают какую-то непристойную песню, заставляющую улыбаться сидящих по соседству.

Реджинар Лаклан (нейтральный добрый, М, человек, следопыт 6) сидит за практически пустым столом. Он знает о том, что герои должны прийти, и поэтому попросил служанку направить их к нёму, если те появятся. Когда персонажи подойдут к столу, прочитайте или перескажите следующее.

За столом сидит крепко сложенный человек в одежде из зелёной и коричневой кожи, на его плечи наброшен плащ из медвежьей шкуры. К столу прислонён длинный лук. Человек поднимает глаза и искренне смеётся.

«Друзья, добро пожаловать. Слышал, что вы меня искали. Я — Реджинар Лаклан. Садитесь — нам многое нужно обсудить».

Широким жестом он приглашает вас за стол, в то время как служанка приносит поднос с жареным кабаном и лесными овощами.

Реджинар провёл в Тамране и окрестных лесах большую часть жизни. Несколько лет назад он нашёл место захоронения Эмарри Оукхарта, известного нирмафасского друида. После этого Реджинар присоединился к Искателям — организации, разыскивающей утерянные сокровища и секреты, и стал их представителем в этих краях.

Реджинар может рассказать героям следующее о культе и его храме.

- Культ Размира появился в Тамране около двух лет назад. Сначала это была небольшая группа миссионеров, но вскоре они смогли собрать деньги на постройку храма, который был открыт где-то в прошлом году. Их сила и влияние среди горожан с тех пор только росли. Местные стражники предпочитают не обращать на них никакого внимания и открыто игнорируют все жалобы на их сомнительные дела. Реджинар подозревает, что стража работает на культ: высматривает воров и взломщиков, решивших проникнуть в храм.
- Последователи культа часто появляются на улицах: проповедуют и помогают бедным. Реджинар думает, что это лишь прикрытие для более незаконных занятий, таких как воровство, шантаж и вымогательство. Искатель видел, как они избили человека до полусмерти. Культисты утверждали, что он, обычный сапожник, украл что-то из храма. Городские стражники наблюдали за избиением и не сказали при этом ни слова.

- Культисты охраняют храм днём и ночью. Они не проводят открытых служб, так что единственный способ попасть внутрь — присоединиться к их вере. Реджинар знает, что они вербуют новичков в таверне «Печаль следопыта», расположенной напротив храма. Если герои собираются пробраться к служителям, посещение одного из таких собраний может оказаться лучшим вариантом. Следующая встреча пройдёт завтрашней ночью.
- Реджинар слышал, что несколько месяцев назад группа культистов покинула храм и направилась на север. Они вернулись обратно месяцем позже, причем меньшим числом. Реджинар не знает, чем они занимались всё это время, но около недели назад другая группа под руководством служительницы в синей мантии покинула храм и отправилась куда-то на небольшом судне. Он предполагает, что эта женщина могла быть главой храма. Эта группа всё ещё не вернулась.
- Реджинар не знает, сколько культистов в городе. Большинство из них носит белые одеяния, некоторые одеты в серое, но временами он встречал и служителей в чёрных мантиях. В любом случае их сложно сосчитать, ведь из-за масок их почти не отличить.
- Сейчас о культе известно не так уж и много, поэтому переходить к решительным действиям ещё рано. Реджинар хотел бы, чтобы герои проникнули в храм в качестве новых последователей и разузнали побольше. Он советует не слишком рисковать: достаточно лишь подыгрывать культистам, а через неделю вновь с ним встретиться и рассказать обо всём, что сумели выяснить.

Реджинар ответит и на другие вопросы героев, если сможет. Идея проникнуть в храм появилась у него именно потому, что Искатель очень мало знает о деятельности культа. Он подчеркивает, что герои не могут просто прорваться внутрь с боем: их ждёт слишком много культистов, которых к тому же поддержит местная стража. Завершив трапезу, Реджинар пожелает персонажам удачи и напомнит, что придёт встретиться с героями в «Лесной добыче» через неделю.



РЕДЖИНАР

ИЗУЧЕНИЕ ОКРЕСТНОСТЕЙ

Храм Размира расположен неподалёку от центра города. Он окружён лавками и богатыми домами, из-за чего городская стража встречается здесь почаще, чем в других районах. Храм и его внешний вид подробно описаны в четвёртой части этого приключения.

Храм занимает целый квартал: шумные улицы окружают его со всех сторон, поэтому незаметно подобраться к стенам будет трудновато (хотя днём герои могут с лёгкостью смешаться с толпой). Рядом с храмом работают самые разные люди: от бондарей до сапожников. Владельцы всех этих заведений платят храму за его поддержку. Они стараются не говорить о верующих ничего плохого, ведь никто не может сказать наверняка, не является ли собеседник культистом, снявшим маску. Проверка Проницательности со СЛ 20 подскажет героям, что многие местные скрывают презрение к храму. Большинство из них с готовностью признают, что верующие серьёзно работают над уменьшением количества краж в округе: культисты избивают всех пойманных на воровстве, а после уводят их в свой храм на перевоспитание. Горожане и не догадываются, что подобные сцены — лишь постановка, которую культисты разыгрывают, чтобы улучшить отношение местных.

Последователи культа пользуются воротами храма до поздней ночи, но устоявшегося расписания, по которому они приходят и уходят, нет. Обычно служители путешествуют группами примерно по шестеро. Большинство из них одето в белые одежды, а один-два — в серые или чёрные. Все культисты носят одинаковые железные маски. Последователей храма часто можно встретить в бедных районах города, где они раздают нищим продукты, а также рассказывают им о силе Размира. Другие группы навещают местные лавки, собирая с них десятину и решая проблемы жителей.

Раз в день несколько культистов выходят из здания, чтобы громко восславить Размира у входа в храм. Это должно произойти как раз в тот момент, когда персонажи посетят окрестности. Пока на улице читают проповедь, прославляющую мощь и добродетель Размира, четыре послушника проходят сквозь толпу и собирают пожертвования. Эти довольно настойчивые грубияны заявляют, что всякий, кто не поделится деньгами, навлечёт на себя гнев Живого Бога. Тем временем два священника Размира бродят в толпе и обчищают карманы с помощью Ловкости рук. Они получают бонус +2 благодаря тому, что местные отвлечены выступлением и сборщиками пожертвований. Если их поймали на воровстве, священники вернут украденное имущество и извинятся за взятое «пожертвование». Если персонажи достанут оружие, городская стража быстро появится, чтобы остановить бой и оштрафовать каждого героя на 50 золотых за срыв службы. Полученные деньги стражники передадут храму.

МЕСТНЫЕ СЛУХИ

Большая часть местных, знающих хоть что-то о культе, либо работают на храм, либо слишком напуганы, чтобы решиться рассказать о его делах. Из-за этого разузнать что-то полезное о служителях будет особенно тяжело. Персонажи игроков могут попытаться пройти проверку Дипломатии со СЛ 20 для сбора информации. Героям будут доступны следующие слухи, однако не всем из них можно верить (тем не менее собеседники либо сами считают слух правдивым, либо услышали его от того, кто в нём уверен).



- Слугам Размира промыли мозги: они отдали всё, чтобы слепо пойти за Живым Богом (в определённой степени это правда). Недостойных отправляют в Размиран, где их скармливают голодному божеству (ложь).
- Культисты собирают с местных куда больше денег, чем они тратят на храм (правда). Накопленные средства идут на создание армии, которая покорит весь Авистан (ложь).
- Тех, кто отказывается принимать их веру, культисты избивают и грабят (правда).
- Говорят, что Живой Бог время от времени навещает свои храмы. Он может находиться в Тамране прямо сейчас (ложь).
- Некоторые люди, отправившиеся в храм, больше никогда не возвращаются (правда). Многие полагают, что все исчезнувшие просто присоединяются к вере (правда, хотя некоторые из них на самом деле были убиты).
- Главой храма является женщина, носящая синие одеяния и капюшон (правда). Она — медуза, а капюшон ей нужен для того, чтобы прятать змей (ложь).
- Нет никакого Живого Бога. Вся их «вера» — лишь прикрытие для могущественной гильдии воров (в определённой степени это правда).
- Храм полностью управляет местными властями, начиная с городской стражи и заканчивая фельдмаршалом Гавирком, правителем Нирмафаса (частично это правда, но их влияние пока не настолько высоко).

«ПЕЧАЛЬ СЛЕДОПЫТА»

На следующий вечер после того, как герои встретились с Реджинаром, в небольшой таверне «Печаль следопыта» через дорогу от храма проводится собрание. Во время подобных встреч священники Размира набирают возможных рекрутов и определяют, какие из них являются наиболее подходящими кандидатами для вступления. Тех, кого признают достойными, опаивают и перетаскивают в подвал храма через тайный проход. Там новобранцев держат в камерах до тех пор, пока дурман не выветрится, после чего приводят в порядок и начинают процесс вербовки.



Когда персонажи прибудут в «Печаль следопыта», прочитайте или перескажите им следующее.

В тени Храма Размира расположилось небольшое заведение «Печаль следопыта». Это одноэтажное здание, которое построено из цельных брёвен. Большую часть таверны занимает большой зал с барной стойкой, но внутри также есть и кухня. Заведение открыто, но, несмотря на оживлённый район, в таверне почти нет посетителей.

Прибыв в таверну, герои не увидят внутри никого, кроме трактирщика **Ролена Оггерсмита** (принципиальный нейтральный, М, человек, простолюдин 3), который поприветствует их и предложит сесть за любым из столов. Он был нанят храмом и в курсе того, что происходит здесь каждую неделю. За использование таверны ему платят щедрое вознаграждение.

Вскоре после прибытия героев в зал заходит ещё один молодой мужчина, который присаживается в углу. **Эвлар Тилиссон** (принципиальный нейтральный, М, полуэльф, боец 2) недавно ушёл из дома своего отца-человека и уже две недели живёт на улицах.

Он слышал о храме и желает присоединиться, во многом потому, что хочет насолить отцу, а также найти крышу над головой. Эвлар не злой, но его взгляд на мир мрачен и полон разочарования. Из Эвлара получился бы отличный рекрут для культа, но герои всё же могут попытаться уговорить его уйти. Вначале он враждебен к персонажам игроков, и любая попытка заставить его передумать требует проверки Дипломатии со СЛ 25. Успех не заставит Эвлара уйти, но он будет больше доверять персонажам игроков в дальнейшем.

Спустя двадцать минут после прибытия героев в таверну заходит группа из шести культистов в масках. Трое из них одеты в белые мантии, двое в серые и один в чёрную. Они оглядывают комнату и направляются к сцене. При этом прочитайте или перескажите следующее.

Поднявшийся на сцену человек в чёрных одеяниях поворачивается к зрителям, его лицо скрыто за железной маской. Он обращается к вам выразительным голосом: «Вы пришли сюда, потому что стремитесь к силе и величию Размира, и я здесь, чтобы сказать: он признал вас достойными!» После этого остальные священники нараспев произносят: «Хвала Живому Богу!»

Фигура в чёрной мантии продолжает: «Он горд вами, ибо, придя сюда, вы совершаете первый из тридцати одного шага к просвещению, первый шаг по праведному пути, ведущему к величию и силе. Размир — единственный истинный бог. Какое ещё божество так щедро вознаграждаеттех, что верны ему? Какой ещё бог живёт среди верующих, направляя их своей мудростью и силой? Какой ещё бог может привести вас к истинному спасению? Ни один, кроме Размира! Только он может подарить вам силу, успех и величие, которых вы ищете. Готовы ли вы пойти за ним?» Он возносит руки вверх и ждёт ответа.

Если кто-то из персонажей игроков ответит отрицательно, священники нёмедленно попросят его удалиться. При условии что все согласились, Игартис (священник в чёрной мантии, который возглавил храм в отсутствие Ирамин) поздравляет их с мудрым решением. После этого он говорит трактирщику, что храм оплатит всю еду и напитки, а фигуры в масках садятся вместе с персонажами игроков и Эвларом за общий стол, чтобы обсудить учение Размира (кроме Игартиса, который остаётся на подиуме). В это время Ролен выходит из-за барной стойки, чтобы принять заказы у всех героев и Эвлара. Вскоре после этого он приносит им различные блюда, а также эль, вино и воду.

Всё вышеперечисленное на самом деле отравлено ядом драконьего дыхания. Культисты следят за тем, чтобы герои вдоволь наелись и напились, и при этом запоминают тех, кто отказывается. Чтобы подействовать, этому яду без вкуса и запаха требуется несколько минут, так что герои могут принять по несколько доз (что добавляет по 2 к СЛ и по 3 раунда к длительности за каждую принятую дозу). Каждый напиток содержит три дозы яда, так же как и каждое блюдо.

ЯД ДРАКОНЬЕГО ДЫХАНИЯ

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20;
Скрытый период: 5 минут; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов;
Действие: потеря сознания на 10 минут, длительность накапливается; **Лечение:** 2 испытания.

Спустя 5 минут Эвлар резко падает на стол. Именно в это время яд начинает действовать и на персонажей. Культисты, а также громилы, ожидающие в соседней комнате, нападают на тех героев, которые отказались пить или смогли избежать действия яда (см. подробности в описании зоны ниже).

П1. ОБЩИЙ ЗАЛ

В общем зале «Печали следопыта» стоят несколько столов, включая один особенно длинный, барная стойка и стулья. Здесь хранятся богатые запасы вин и местного эля, а также установлена сцена для исполнителей. Помимо входных дверей, есть лишь ещё один проход, который ведёт на кухню.

Существа: на момент, когда яд начнёт действовать, в комнате находятся несколько культистов, включая Игартиса, который немедленно запрёт дверь наружу. Затем он поможет послушникам и священникам усмирить тех персонажей, которые оказывают сопротивление. Параметры этих персонажей ведущего можно найти в части 5. Заметьте, что, пытаясь усмирить героев, культисты используют несмертельный урон (мягкие дубинки и кулаки). Они не хотят причинять им никаких серьёзных повреждений, если только битва не выйдет из-под контроля.

ИГАРТИС — **КО 6**

ПЗ: 58 (см. стр. 28).

СВЯЩЕННИКИ РАЗМИРА (2) — **КО 2**

ПЗ: 25 каждый (см. стр. 27).

ПОСЛУШНИКИ РАЗМИРА (3) — **КО ½**

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 26).

Другой способ

Может выйти так, что персонажи игроков смогут избежать одурманивания и похищения. Допустим, они будут избегать встречи в таверне и вместо неё решат пробраться внутрь здания или использовать какую-нибудь другую стратегию. Хотя приключение и предполагает, что герои вступили в культ, большую часть приведённого здесь материала можно также легко использовать и для более классического приключения с исследованием подземелья. Тем не менее постарайтесь не разделять игроков на тех, кто проник в культ, и тех, кто остался снаружи, так как это может серьёзно замедлить повествование. Подобная ситуация вынудит вас разбираться с двумя различными группами по отдельности, а значит, в течение всей истории половина игроков всегда будет скучать и ждать своей очереди.

П2. КУХНЯ

В этой простой кухне находятся очаг, несколько столов и бочек, а также хранится провизия. В комнате нет ничего особенно ценного, разве что можно найти несколько ножей и сковородку и использовать их в качестве импровизированного оружия.

П3. КЛАДОВАЯ

Внутри кладовой держат все прочие припасы таверны, например муку для хлеба, пустые пивные бочонки и бутылки и другие продукты. Люк в углу ведёт к тайному туннелю до храма. Обычно его прикрывает ящик с пустыми бутылками, но прямо перед началом собрания Ролен отодвигает его в сторону. Когда ящик стоит на месте, люк можно найти успешной проверкой Внимания со СЛ 20; без ящика для этого потребуется всего лишь проверка со СЛ 10. Дверь, ведущая на улицу, заперта на засов, который снаружи не открыть. Эту дверь можно выломать при успешной проверке Силы со СЛ 25.

Существа: как только собрание начнётся, из туннеля появится ещё одна группа культистов под предводительством **Кранта**, мускулистого священника. Они здесь для того, чтобы помочь усмирить героев и перетащить их в храм. Если бой начнётся, во время второго раунда эти культисты присоединятся к потасовке.

КРАНТ	КО 5

ПЗ: 72 (см. стр. 29).

СВЯЩЕННИКИ РАЗМИРА (4)	КО 2

ПЗ: 25 каждый (см. стр. 27).

ЧАСТЬ 3: ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ВЕРУЮЩИМ

После того как персонажи игроков попадают в храм, оставшаяся часть приключения менее структурирована. Первые несколько дней придётся потратить на выполнение поручений священников, но после вступления в культ темп и направление истории будет зависеть только от игроков. Спустя неделю, проведённую в храме, персонажи должны будут встретиться с Реджинаром, а приключение подойдёт к концу, но и его итог зависит от действий героев.

В этой части приключения указано расписание жизни послушников, а также события, происходящие внутри храма. Сам храм полностью описывается в четвёртой части, а параметры персонажей ведущего можно будет найти в пятой части приключения. Приложение предоставит вам достаточно информации о религии Размира и опишет параметры нового чудовища, голема масок, обитающего в зоне **Х21**.

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

После того как персонажей отравили, их перетаскивают по подземному туннелю, отбирают всё снаряжение и запирают в камерах храма в зоне **Х12** (если камер не хватило, кому-то могла достаться одна на двоих). Когда на следующее утро герои проснутся, Игартис навестит их вместе с Крантом. Он передаст персонажам игроков и Эвлару чаши с водой и белые одеяния. Прочитайте или перескажите следующее.

Священник в маске и чёрной мантии идёт по узкому каменному коридору, заглядывая в каждую из камер. «Я хочу извиниться за способ, которым вы сюда попали, — начинает он спокойным, размеренным тоном. — Мы должны были убедиться, что вы достаточно чисты и подготовлены для вступления в нашу веру. Сегодня вам надлежит поститься и размышлять над величием Размира. Днём позже вы принесёте клятву и получите маски, став едиными с нашим богом, превратившись в часть одного целого. Когда вы станете послушниками, вам будет позволено совершить первый шаг на пути к просветлению. Возрадуйтесь! Да откроется пред вами дорога к величию и успеху!»

После этого культисты оставят героев размышлять в тишине до следующего утра. Каждые шесть часов один из вестников будет приходить, чтобы передать персонажам воды. Хотя никто из них не Игартис, понять это практически невозможно, ведь все они одеты одинаково. Если кто-либо из героев попытается поговорить с вестниками или задать им вопросы, вода будет вылита на пол, а вестник неодобрительно покачает головой. Священник охраняет персонажей в зоне **Х11**, едва за пределами их видимости. Всё это время он следит за тем, чтобы никто из пленных не сбежал. Если охранник услышит что-то необычное, он отправится выяснить, в чём дело, но перед этим обязательно зайдёт в зону **Х7**, чтобы отправить послушника к Игартису. Получив сообщение, Игартис тут же придёт, чтобы разобраться с проблемой.

ЦЕРЕМОНИЯ

Спустя сутки Игартис вместе с группой священников возвращается к персонажам и выпускает их из камер. Он велит им идти следом, ведь для них пришла пора провести церемонию обращения в веру Размира. Вестник проводит персонажей игроков в зону **Х6**. Множество верующих уже ожидает героев, сидя на церковных скамьях. Игартис велит



персонажам ждать до тех пор, пока их не позовут. Затем он заходит в зал и закрывает за собой дверь. Несколько минут спустя священники призывают героев и Эвлара зайти. Прочитайте или перескажите следующее.

Большая группа священников в масках ожидает внутри храма: у большинства белые одеяния, но некоторые носят серые, и лишь нёмногие верующие облачены в чёрное. В центре зала возвышаются гигантские ступени, на вершине которых сияет маска, сделанная из золота и фарфора, — святой символ Размира. На восьмой ступени лестницы стоит священник в чёрных одеяниях. Звучит суровый голос: «Подойдите».

Когда персонажи приблизятся к подножию лестницы, вестник по очереди попросит каждого из них встать на первую ступень, но не выше. Здесь другие священники передадут им железные маски и белые одеяния — этот наряд необходимо носить каждый раз, когда герои будут находиться на первом этаже храма или отправятся наружу.

После того как герой принимает маску, вся паства нараспев произносит «Хвала Размиру» до тех пор, пока на первую ступень не взойдёт следующий персонаж. Надевание масок символизирует принятие персонажей в храм. Как только все они надели маски, Игартис поздравит их с принятием новой веры и объявит, что теперь путям Живого Бога их будет обучать Крант. Доказав, что достойны, новички смогут стать полноправными последователями: они получат возможность делать, что пожелают, и вернут обратно своё имущество. Но до этого момента они должны будут беспрекословно исполнять всё, что скажет им Крант.

На этом церемония подойдёт к концу, и другие культисты покинут зал. Крант подождёт, пока все остальные уйдут, а после объяснит правила, которым должны следовать послушники (см. приложение). После этого Крант отведёт их во двор. Там он заставит героев проделать несколько упражнений, потренироваться, а после заняться довольно скучной работой. Крант пояснит, что служение персонажей начнётся завтра. Он позволит новичкам поесть вместе с другими послушниками, после чего покажет им место для сна.

ЕЖЕДНЕВНЫЙ РАСПОРЯДОК

Если ничто не изменит расписание, можно считать, что каждый день персонажей подчинён одному распорядку. В первый день отыграйте в деталях, как персонажи следуют этому распорядку, чтобы игроки могли ощутить обычную жизнь храма, но после углубляться в рутину не следует. Спустя 2 дня, если персонажи не будут вести себя вызывающе, священники вернут им имущество и позволят свободно перемещаться по первому этажу и части подвала храма. Заметьте, что Крант осмотрел их снаряжение, но ничего не изъял, если только там нет чего-то действительно опасного, например символа другой религии (он спрячет подобное на кухне в коробке, которую можно будет найти при успешной проверке Внимания со СЛ 15).

С этого момента развитие истории зависит от действий игроков. Ниже будет представлено большое количество различных событий, которые могут произойти, если понадобится заполнить остаток недели. Когда у них появится свободное время, персонажи, скорее всего, захотят найти снаряжение, а также путь наружу. Особенно храбрые персонажи могут даже сделать что-то глупое и нарушить правила, что сулит им неприятности в случае поимки. Не будьте к ним слишком строги, но и не позволяйте бежать напрямик к развязке.



ЭВЛАР

РАСПИСАНИЕ ДЛЯ НОВЫХ ПОСЛУШНИКОВ

7:00 *Подъём.* Новых послушников будит Крант, после чего их отводят в обеденный зал на завтрак. Еда простая: хлеб, вода и старые фрукты.

7:30 *Простая работа во дворе.* Обычно она подразумевает очистку конюшен, рубку дров, разгрузку провизии для кухни или личных нужд вестников (послушники доносят её до лестницы на второй этаж, но не выше), а также уход за оружием и бронёй.

11:00 *Молитва и обучение вере.* Игартис спускается со второго этажа, чтобы рассказать послушникам (новым и старым) о силе и величии Размира, о его великих свершениях, щедрых дарах и невероятном могуществе.

12:00 *Обед.* Половина ломтя хлеба, нёмного жирного мяса, тонкий кусочек сыра и картофельная похлёбка.

12:30 *Уборка.* Новые послушники должны убраться на первом этаже храма, используя небольшие щётки, дешёвое мыло и воду. Это довольно трудная работа, поэтому персонажи игроков должны будут пройти испытание Стойкости со СЛ 10 или заработать утомление. Сложность уменьшается на 1 за каждый последовательный день, во время которого они убирались.

15:30 *Послеобеденная молитва.* На эту службу в главном зале богослужений (зона **X6**) приходит половина паствы; все послушники обязаны присутствовать. Один из вестников ведёт службу, которая включает несколько довольно помпезных литаний и псалмов, посвящённых Живому Богу. Проверка Проницательности со СЛ 15 позволяет заметить, что даже вестники считают это занятие довольно скучным. Несколько послушников начинают засыпать во время службы, но если кто-то из героев задремлет (проверка Харизмы со СЛ 5), сразу же после службы его ждёт наказание от Кранта.

16:30 *Тренировка.* Новых послушников отправляют во двор, где их обучают общению с публикой. Оно начинается как простые советы: как ходить группой, сохранять хладнокровие и не раскрывать свою личность. Со временем на тренировках начинают рассказывать про более интересные вещи: послушников учат, как заставить кого-то совершить пожертвование, как потешаться над другими религиями, чтобы на их фоне Размир казался более могущественным, и как общаться с местной стражей, а также теми, кто мог бы помешать работе храма.

19:00 *Ужин.* Обычно он состоит из простой овощной похлёбки с добавлением какого-нибудь дешёвого мяса, а также из чёрствого хлеба, эля или вина.

19:30 *Вечерняя молитва.* Эту службу посещает вторая половина паствы. Вечерняя молитва напоминает обеденную, но отличие в том, что обычно её ведёт Игартис и пришедшие должны принимать в ней активное участие. Те, кто будут лишь притворяться или не уделят речам достаточное внимание, будут быстро наказаны после службы.

21:30 *Работа с текстами.* Персонажи игроков потратят последние два часа дня, копируя религиозные тексты при свете свечей в зоне **X4**. Один из священников будет следить за их работой. Задание требует проверки Языкознания со СЛ 10 или проверки Интеллекта со СЛ 15 (персонажи могут «взять 10» на эти броски). За каждую

проваленную проверку добавьте к затраченному времени 1 час. Если персонаж провалит больше одной проверки, ему не хватит времени на полноценный восьмичасовой отдых этой ночью, а значит, он не сможет избавиться от состояния утомления или подготовить заклинания.

Событие: кровавая забава (КО 3)

Почти нет таких вещей, которые Крант любил бы больше хорошей драки. Он часто использует свою власть для того, чтобы организовать импровизированные бои, в которых стравливает новых послушников друг с другом. Это может произойти в любой момент во время тренировки новых послушников.

Событие начинается с того, что Крант велит Эвлару, а также всем персонажам игроков выйти в центр двора, после чего выдаёт каждому из них по мягкой дубинке. Затем Крант сообщает новым послушникам, что они должны будут сразиться друг с другом, а последнего оставшегося на ногах освободят от работы с текстами на этот вечер. Победитель также получит в награду бутылку хорошего челийского вина (стоимостью 50 золотых) из личных запасов Кранта. Бойцы могут использовать всё, что у них есть, а чтобы сделать бой интереснее, Крант бросает в центр двора тяжёлый цеп. После этого он разводит персонажей по углам двора.

Сам бой будет настолько смертельным, насколько герои этого захотят. Эвлар сразу же бросится к тяжёлому цепу, в надежде с помощью него победить в бою. Если персонажи игроков успели изменить мнение Эвлара насчёт храма, вместо этого юноша будет полагаться на мягкую дубинку. Если кто-то из персонажей падает без сознания или находится при смерти, один из священников подходит, чтобы стабилизировать павшего, используя навык Лечение или, если рана очень серьёзная и провал проверки может привести к смерти, *зелье первой помощи*. Священники освобождают персонажей без сознания от работ, позволяя им отдохнуть до тех пор, пока они не восстановятся хотя бы до 1 ПЗ.

Во время боя каждый персонаж игроков может пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить, как Игартис следит за ними из окна покоев Ирамин (зона **X24**). Независимо от того, кто победил, все герои получают сюжетную награду, соответствующую КО 3, за то, что пережили эту опасную игру.

Событие: отвлечение толпы (КО 4)

Чтобы добраться до кошельков местных, храм использует самые разные трюки. Хотя новым послушникам пока не доверяют самим собирать деньги, Игартис планирует использовать их во время аферы. Это событие может произойти в любой момент в период тренировки новых послушников. Если темп приключения это позволяет, его можно провести повторно, но не чаще раза в сутки.

Событие происходит в середине дня, когда улицы вокруг храма заполнены торговцами, лавочниками и прочим людом. Игартис, окружённый тремя священниками, собирает персонажей игроков (и Эвлара) и рассказывает о том, что сегодня они будут помогать в публичной церемонии. Он объясняет, что герои должны двигаться через толпу и громко восхвалять добродетели Размира.

Кто есть кто?

Отличить последователей Размира друг от друга довольно тяжело. Это сделано специально, чтобы заставить как своих, так и чужаков в равной степени уважать всех служителей. В конце концов, пока маска надета, точно неизвестно, с кем именно ты имеешь дело. Приложив нёмного усилий, персонажи начнут отличать некоторых из культистов. У Игартиса глубокий звучный голос и крепкое телосложение, но пока он не заговорит, его трудно узнать среди других вестников. Кранта отличить гораздо проще, ведь он — единственный священник храма подобных размеров (к тому же его маска отличается от прочих). Различать остальных последователей сложнее, но и Эвлар, и персонажи игроков одеты в новые мантии, так что они всё же нёмного выделяются.

Игартис позволяет послушникам свободно использовать все свои таланты и привлекать внимание толпы любым возможным способом, чтобы их собратья священники смогли «отыскать» среди горожан возможных последователей. На самом же деле настоящая работа героев будет заключаться в отвлечении толпы, чтобы священникам было проще чистить карманы.

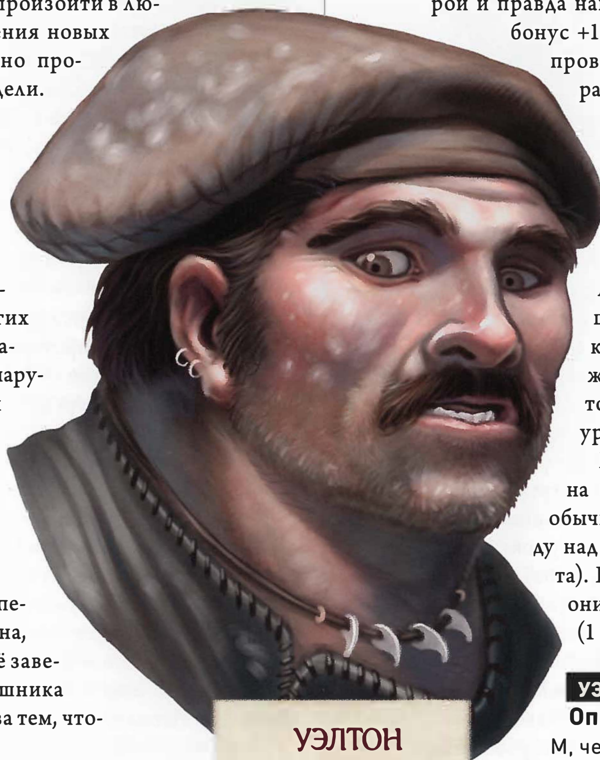
На улице Игартис встаёт на небольшой ящик, чтобы поговорить с народом, и начинает собирать вокруг себя множество людей. Пока это происходит, священники сообщают персонажам игроков, что им необходимо работать у границ толпы, чтобы поддерживать интерес горожан. То, как персонажи игроков будут привлекать толпу, зависит лишь от них: они могут использовать свои навыки, например Исполнение или Дипломатию, или показывать свои таланты в обращении с оружием или магией. Чтобы отвлечь толпу, персонажам необходимо пройти проверку навыка со СЛ 15. Для того чтобы сделать это с помощью трюков с оружием, требуется проверка атаки против КБ 15. Если персонажи используют для отвлечения заклинание, толпа получает возможность пройти испытание, равное СЛ заклинания + 2, чтобы не обратить на него внимание. Священники соберут 20 зм, а также по 10 золотых за каждого из героев, успешно прошедшего проверку. После этого события персонажи игроков вернутся в храм, а за участие их наградят 1 золотой монетой за каждые 10, собранных священниками. Персонажи игроков не получают опыта за то, что помогли священникам воровать.

Если герои успешно пройдут встречную проверку Внимания против Ловкости рук священников, они заметят, что те на самом деле обворовывают людей. Если персонажи игроков захотят, они могут использовать свои таланты иначе и привлечь внимание к священникам, сделав их работу тяжелее. Для этого проверка остаётся такой же, но каждый успех уменьшит количество наворованных денег на 10 золотых. Если герои смогут уменьшить сумму ниже 0, один из горожан поймает священников за кражей, а стража появится для того, чтобы решить возникшую проблему. Конечно же, они никого не арестуют, но денег культисты сегодня уже не соберут. Если персонажи нарушили планы священников, они получают сюжетную награду, соответствующую КО 4.

СОБЫТИЕ: ДОЛГИ ПЕКАРЯ (КО 1 ИЛИ 4)

После того как персонажи привыкли к обязанностям в храме, Крант даёт им задание, выполнить которое будет непросто. Местный пекарь Уэлтон Громпас задерживает выплату денег за защиту. Крант требует, чтобы новички отправились в пекарню и вернули долг любой ценой. Это событие может произойти в любой момент во время обучения новых послушников, но желательно провести его ближе к концу недели.

Пекарня «Урожайный очаг» расположена в трёх кварталах от храма: свежий хлеб, выпеченный здесь, покупают большинство постоялых дворов и таверн района. Крант приведёт персонажей игроков и пару других послушников в пекарню. Оказавшись на месте, он ждёт снаружи и отпугивает возможных посетителей до тех пор, пока в лавке не останется один Уэлтон. Убедившись в этом, священник отправит персонажей игроков внутрь, чтобы получить 100 золотых, которые задолжал пекарь. Чтобы проучить Уэлтона, он велит героям разнести всё заведение. Крант и два его послушника остаются снаружи и следят за тем, чтобы никто не помешал.



УЭЛТОН

Внутри героев ждёт непростой выбор. Они могут запугать пекаря и отобрать деньги у невинного человека, а могут инсценировать погром и заплатить храму из своих денег. Добрые персонажи, без сомнения, выберут последний вариант.

Уэлтон поприветствует вошедших, но несложная проверка Проницательности со СЛ 5 позволит понять: он презирает служителей Размира. Пекарь быстро соберёт корзину свежего хлеба и предложит её героям, сказав, что отдаст долг на следующей неделе. Если персонажи игроков будут настаивать, он начнёт просить и умолять, а если не останется иного выбора, вооружится скалкой (он использует её в качестве дубинки). После того как его ПЗ уменьшатся до 10, Уэлтон сдастся и, прихрамывая, отправится к тайному сундучку, спрятанному в мешке с мукой. В нём находится 314 золотых, из которых 100 зм он отдаст персонажам игроков. Если Уэлтона лишить сознания или убить, сундук можно будет найти при успешной проверке Внимания со СЛ 25.

В случае если персонажи расскажут ему о плане инсценировать ограбление, он отнесётся к затее довольно скептично. Сначала пекарь просто попросит их уйти, утверждая, что помощь героев ему не нужна, но успешная проверка Дипломатии со СЛ 15 убедит Уэлтона в разумности плана. Самое сложное состоит в том, чтобы заставить Кранта поверить в успешно проделанную работу. Для этого требуются две успешных проверки Блефа со СЛ 15. Первая потребуется для создания достаточного шума, чтобы Крант решил, будто они и правда разнесли лавку. Вторая нужна для того, чтобы во время осмотра пекарня казалась по-настоящему разгромленной. За каждые повреждения на сумму в 5 золотых монет, которые герои и правда нанесли заведению, они получают бонус +1 (ситуативный) к одной из этих проверок (например, если они будут разбивать горшки и громко шуметь или раскидают вокруг муку и хлеб, чтобы всё казалось более убедительным). Им нужно нанести урона не меньше чем на 25 золотых монет, чтобы место выглядело разгромленным; за каждые недостающие 5 зм они получают штраф –2 к проверке (к этим штрафам также прибавляются все бонусы, которые они набрали за причинение урона лавке).

Если персонажи изобьют Уэлтона и заберут деньги, наградите их обычным количеством опыта за победу над противником с КО 1 (400 опыта). В случае инсценировки избиения они получат опыт за сцену с КО 4 (1 200 опыта).

УЭЛТОН ГРОМПАС **КО 1**

Опыт 400

М, человек, умелец 3.
Нейтральный добрый средний гуманоид.

Иниц.: –1; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 11, касание 9, врасплох 11 (+2 броня, –1 Лвк).
ПЗ: 19 (3d8+6).
Стойкость +2, **Реакция** +0, **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: скалка +3 (1d6+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 8, **Вын:** 12, **Инт:** 13, **Мдр:** 10, **Хар:** 9.
БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 13.
Черты: Живучесть, Эксперт (Профессия (пекарь)).
Навыки: Блеф +5, Внимание +6, Дипломатия +5, Знание (краеведение) +6, Оценка +7, Проницательность +6, Профессия (мельник) +6, Профессия (пекарь) +9.
Языки: всеобщий, дварфийский.
Снаряжение: кожаный фартук (аналогичен кожаному доспеху), скалка (аналогична дубинке).

ВЫЛАЗКА НАРУЖУ (КО 1)

Когда первая неделя в храме начнёт подходить к концу, персонажи игроков, несомненно, задумаются о том, как выбраться наружу и встретиться с Реджинаром. Есть

несколько вариантов того, как это сделать: от возможности перебраться через стену внутреннего двора до попытки подкупить охрану у ворот. Можно использовать и тайный ход в «Печаль следопыта», но для этого нужно сначала узнать о его существовании.

Вариант 1. Скрытность. Персонажи, которые собираются скрытно выйти наружу, сначала должны разобраться со стражей, следящей за внутренним двором. У охраны нет установленного расписания смен или времени обхода, так что героям нужно просто дождаться подходящего момента. Чтобы пройти мимо стражи в зоне **X3**, они должны придумать хорошую причину нахождения там в такое позднее время. При этом понадобится встречная проверка Блефа против Проницательности послушников, равной –1. Подойдёт практически любое звучащее логично оправдание. Если проверка будет провалена, послушник прикажет персонажам игроков вернуться в комнаты, а спор с ним может перерасти в драку. Если герои оставят этих послушников в живых, а после те смогут опознать напавших, то вернуться в храм без боя будет очень непросто. Чтобы обезвредить стражников без боя, герои могут использовать заклинания вроде *сна* или *цветных брызг*. Оказавшись во внутреннем дворе, персонажи должны будут пройти проверку Лазания со СЛ 20 и встречную проверку Скрытности против Внимания стражников на стене. Персонажи игроков получают бонус +5 (ситуативный) к проверкам Скрытности из-за плохого освещения во дворе, но каждая проваленная проверка Лазания требует дополнительной проверки Скрытности. При провале проверки Скрытности охрана поднимает тревогу.

Вариант 2. Подкуп. Чтобы выбраться из храма, персонажи игроков могут попытаться подкупить одного или нескольких стражей ворот. Среди местных это не редкость, поэтому охрана привыкла получать деньги за вовремя отведённый взгляд. К сожалению для героев, у новичков такие вылазки случаются нечасто. Попытка подкупить стражника требует потратить 1 зм и пройти проверку Дипломатии со СЛ 20. Провал на 5 или больше означает, что стражники сообщают о просьбе героев Кранту. Даже если подкуп удастся, перед этим персонажи игроков всё равно сначала должны будут попасть во двор храма незамеченными (см. выше).

Вариант 3. Туннель. Возможно, самый простой способ выбраться — воспользоваться тайным ходом, ведущим к «Печали следопыта», если персонажи игроков знают о его существовании. Туннель можно найти в зоне **X13**. Есть вероятность 5%, что Ролен или одна из служанок находятся в кладовой в момент, когда персонажи достигнут выхода. В этом случае персонажам придётся быстро придумать причину их неожиданного появления. Если же там никого нет, герои смогут без особых проблем выйти наружу незамеченными.

ВСТРЕЧА С РЕДЖИНАРОМ

После того как персонажи игроков проведут в храме неделю, им нужно будет встретиться с Реджинаром и рассказать ему обо всём, что узнали. Придя в «Лесную добычу», они заметят, что Искатель их уже ждёт. Он просит героев присесть и закажет для них щедрый ужин. Приглушённым голосом Реджинар просит персонажей рассказать обо всём, что узнали в храме. Во время рассказа о порочности служителей и их жестоком обращении с послушниками он будет лишь медленно кивать головой. После того как герои закончат рассказ, Искатель предложит новый план.

«Ну, одна вещь для меня теперь очевидна, — мрачно сообщает Реджинар. — Мы должны уничтожить этот культ до того, как он станет ещё сильнее. У меня есть несколько знакомых в местном правительстве, они были бы рады выдворить эту напасть из Тамрана, но не могут действовать без доказательств. Мне нужно, чтобы вы пробрались внутрь личных покоев первосвященника и выкрали оттуда все документы и заметки, которые могли бы их изобличить. Заполучив доказательства, мы сможем наказать эту падаль. Нужно поспешить вернуться в храм, пока они не заметили ваше исчезновение. Я думаю, что время для деликатного подхода закончилось. Сделайте всё, что считаете нужным, лишь бы найти необходимую информацию. Как только отыщете доказательства, сразу же приходите сюда. Я буду ждать».

После этого Реджинар платит за ужин и уходит, чтобы поговорить со своими знакомыми. Персонажи игроков могут пробраться в храм тем же путём, которым они выбирались.

ПОИСК ДОКАЗАТЕЛЬСТВ

В определённый момент приключения (скорее всего, после второй встречи с Реджинаром) персонажи попытаются попасть на второй этаж храма и найти там улики. В итоге расследование приведёт их к покоям Ирамин (зона **X24**) и закончится финальным столкновением с Игартисом, Крантом и всеми культистами, что портили героям жизнь.

Независимо от времени суток после обнаружения доказательств в покоях Ирамин их застанет за этим занятием Игартис (если только они его уже не победили). Подобное непростительно, и миром это не кончится. Если герои не успеют быстро разобраться с ним, отзвуки заклинаний заметит стража снаружи и в храме поднимется тревога. Если у персонажей не придуман особый план побега, им придётся пробиваться силой, сражаясь с послушниками, священниками и оставшимися в живых вестниками. Там, где герои выберутся из храма, их будет поджидать Крант (опять же, если он ещё не был побеждён).

Для Эвлара отведена особая роль. Если персонажи игроков попытались убедить юношу, что присоединение к культу было ошибкой, он придёт к ним на подмогу во время побега. Помощь Эвлара может принять разные формы: юноша может сдерживать бывших собратьев или открыть запертую дверь с обратной стороны. Если же персонажи будут игнорировать или унижать Эвлара, он попытается им помешать. Это тоже может произойти разными способами: от поднятия тревоги до нападения вместе с группой послушников.

Суть в том, что, как только персонажи найдут необходимые доказательства, их побег из храма должен быть драматичным и увлекательным. Одна из его целей — дать героям возможность сполна отплатить культистам за неделю унижений.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Реджинар оказывается верен слову и ждёт персонажей в «Лесной добыче». Как только они передают ему доказательства злодеяний храма (основными уликами являются гроссбухи из покоев Ирамин), Искатель спешит сообщить об этом своим знакомым. Уже через несколько часов фельдмаршал Гавирк объявляет веру Размира вне закона в Тамране, а отряд следопытов отправляется в храм, чтобы арестовать оставшихся культистов. Этим же вечером они вычищают всё здание, а после сжигают его дотла.

Во время расследования персонажи игроков должны были отыскать записи о текущем местонахождении Ирамин (см. стр. 26). Если они по какой-то причине пропустили эту информацию, Реджинар встречается с героями на следующий день и передаёт им документы, которые были найдены среди обрушившихся стен храма. Независимо от того, как именно герои получили эти заметки, Реджинар хочет встретиться с персонажами игроков, чтобы обсудить прошедшие события. Искатель объясняет, что хотя он больше не сможет им помочь, но всё же надеется, что герои планируют отправиться в погоню за Ирамин и положить конец этой угрозе раз и навсегда. Реджинар уверен, что только так и можно наладить дела в Тамране и окрестных землях.

За то, что персонажам игроков удалось остановить гнусные планы культистов, они получают сюжетную награду с КО 6 (2 400 опыта). Куда отправляться дальше, зависит только от героев, но след Ирамин ещё не остыл, и персонажи игроков могут попробовать за ней угнаться. Об этой погоне, а также об исследовании таинственного города, полного сокровищ, рассказывается в третьем и финальном приключении серии под названием *«Город Золотой Смерти»*.

ЧАСТЬ 4: ХРАМ РАЗМИРА

Во время этого приключения игроки получат возможность исследовать различные помещения храма. Для простоты весь комплекс описан здесь, несмотря на то что герои смогут посетить определённые зоны только к концу приключения.

Первое знакомство с храмом, скорее всего, произойдёт снаружи, в то время, когда игроки будут исследовать окрестности. При первом приближении к храму прочитайте или перескажите следующее.

Храм Размира — впечатляющее строение, занимающее целый квартал. Прочное двухэтажное здание построено из камня, вдоль периметра каждые тридцать футов стоят башни. Они возвышаются над самим храмом, вершину каждой венчает статуя Живого Бога. В храме нет окон за одним исключением: большой витраж в восточной части изображает маску Размира. У западной стороны находится внутренний двор, попасть в него можно только через закрытый барбакан. Окружающие двор стены патрулируют священники в масках. С мрачной сосредоточенностью они следят за всеми, кто ходит внизу.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

На первый этаж храма попасть проще всего. Как только персонажи выполнят порученные им задания, этот этаж доступен для них и большую часть времени у них будет возможность ходить, куда они пожелают. Однако им не позволено подниматься по лестницам, ведущим на второй этаж (в зонах **X2** и **X6**), так как верхние помещения доступны только для старших членов культа.

Если не отмечено иное, во всех этих зонах средний уровень освещённости благодаря либо солнечному свету, либо *вечным факелам*, горящим зелёным пламенем. Эти факелы нельзя добыть, не потушив, так как они установлены прямо за железными масками на стенах. Железные прутья усиливают и без того укреплённые деревянные двери, большинство которых не заперто. Каменные стены этого этажа поднимаются до 15 футов в высоту. Единственный способ войти или выйти из храма — пройти через барбакан, расположенный в зоне **X1**. Обычно священники Размира открывают врата лишь несколько раз в день, чтобы верующие могли отправиться по делам или принести припасы.

X1. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Зубчатые стены окружают этот широкий двор с трёх сторон, в южной расположен крепкий барбакан, его двери и ворота закрывают путь к внешнему миру. С восточной стороны двора возвышается впечатляющий фасад храма, парадная лестница ведёт к гигантским позолоченным дверям, каждую из которых украшает маска Размира. С обеих сторон лестницы стоит по статуе, высеченной по облику Живого Бога.

Следуя назначенному распорядку, послушники посещают внутренний двор каждый день: здесь они проходят обучение и работают над поддержанием формы. Старшие священники освобождены от подобных обязанностей, но часто наблюдают за новичками из прохлады конюшен, расположенных по соседству, то и дело выкрикивая им приказы. Во дворе могут выдать самые разные поручения: от простого тренировочного поединка до тяжёлой работы (переноски камней из одной кучи в другую, разгрузки телег и прочих упражнений). Послушники не могут покидать территорию храма без разрешения старшего священника, которое выдаётся очень редко. Некоторых, впрочем, иногда посылают на выполнение различных поручений, как описано в третьей части приключения.

Конюшня расположена к западу и частично встроена во внешнюю стену. Там находятся стойла для двух лошадей, но сейчас они пусты. Проверка Выживания со СЛ 10 позволяет выяснить, что лошади были здесь ещё неделю назад, но по следам не удаётся узнать подробностей. Лошади принадлежали главе храма Ирамин и её личному телохранителю Грату, но эти двое покинули храм по важным делам.



Стены вокруг двора возвышаются на 15 футов, они относительно гладкие. На стенах расположена площадка для стражи, ограниченная низким парапетом с внутренней стороны и высоким зубчатым с внешней. Благодаря этому все, кто находятся на стенах, получают укрытие при нападении с внешней стороны. Всякий, кто пожелает забраться наверх, должен пройти проверку Лазания со СЛ 20 (хотя её можно избежать, если воспользоваться лестницей, скрытой за запертой дверью в зоне **X2**). Днём попытку забраться легко увидит стража (см. зону **X26**), но ночью героев могут и не заметить (встречная проверка Скрытности со штрафами за плохое освещение и расстояние). Новички, которые будут пойманы на попытке к бегству, столкнутся с серьёзным наказанием, описанным в разделе «Учения веры».

X2. ЛЕСТНИЦА НА БАШНЮ

Эта укреплённая деревянная дверь усилена железными прутьями и всегда заперта. Только у старших священников есть ключи. Желающие открыть дверь должны пройти проверку Механики со СЛ 25. За ней находится лестница, которая ведёт к зоне **X25**.

X3. ВЕСТИБЮЛЬ (КО 2)

Величественные гобелены, изображающие всё могущество и силу Размира, свисают со стен этого длинного вестибюля, а богато расшитый ковёр закрывает его пол. Напротив большого парадного входа находится пара высоких и тонких дверей, в центре которых изображена огромная серебряная маска. Двери поменьше расположены в северной и южной стенах. Из масок-светильников на стенах исходит мерцающий зелёный свет.

За исключением парадного входа, ни одна из дверей в этой комнате обычно не запирается. Надёжный замок запирает выход во внутренний двор от заката до рассвета. Чтобы его взломать, нужно пройти проверку Механики со СЛ 30. Хотя у нескольких священников имеются ключи от этой двери, постоянно держит ключ при себе только Игартис.

Существа: старшие священники всё время оставляют здесь пару послушников для того, чтобы те открывали двери в зал богослужений. И хотя обычно эти служители не будут мешать собратьям идти по своим делам, если в храме поднимут тревогу, они остановят всех послушников, решивших пройти мимо (включая персонажей игроков), если тех не сопровождает более высокопоставленный священник. Если персонажи откажутся вернуться в подвал, их атакуют.

ПОСЛУШНИКИ РАЗМИРА (2)	КО ½

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 26).

Сокровища: на случай если персонажи решат ограбить вестибюль, коллекционеры религиозных артефактов купят гобелены за 150 зм каждый, при этом ковёр стоит 400 зм. К сожалению, каждый из этих предметов весит примерно по 30 фунтов.

Религиозные проблемы

У жрецов и паладинов во время этого приключения могут возникнуть серьёзные трудности. Во-первых, пока они притворяются служителями Размира, герои должны будут скрывать свою веру и свой дар заклинателей. Если у персонажей не получится, Игартис и Крант могут доставить им множество неприятностей, ведь культисты заподозрят таких фальшивых верующих в двойной игре.

К тому же некоторые задания культа могут нарушить жреческие догматы веры или кодекс поведения паладинов. Есть множество возможностей избежать совершения злых поступков, и поиски альтернативного решения задачи стоит всячески поощрять. Например, герои могут заплатить пекарю за причинённый лавке ущерб и использовать собственные средства для уплаты долга.

X4 ПРИЁМНАЯ

Священники используют это помещение для встречи с посетителями. Роскошные позолоченные стулья, изысканные столы, сделанные из отполированного до блеска андоранского сумеречного дерева, и картины на стенах — каждая изображает Живого Бога, пока он сражается со всевозможными жуткими тварями и подчиняет их своёй воле, — подобное богатство украшает эту прекрасно обставленную комнату.

Лестница, скрытая за простой шёлковой занавесью, ведёт на нижний уровень храма. Когда здесь принимают гостей, послушники используют её, чтобы приносить еду и вино из зоны **X10**.

Многие ценные предметы либо слишком громоздки, либо слишком хрупки, чтобы забрать их, не повредив. Персонаж, который обыщет комнату, может найти под столом кое-что примечательное, если пройдёт проверку Внимания со СЛ 15: из-под ковра виднеется обрывок бумаги, на котором указано расписание патрулей городской стражи, проходящих в окрестностях храма. Определённые промежутки времени обведены, но никаких дополнительных пометок нет. На самом деле на листе указано, каким из патрулей заплатили культисты, чтобы священники могли «работать» без особых проблем. Этот листок не может считаться серьёзной уликой, но служит очередным доказательством того, что в храме что-то нечисто.

X5. ОРУЖЕЙНАЯ (КО ½)

В центре этой комнаты несколько стоек с оружием. Похоже, большая его часть была сделана недавно. На стенах висят ряды стальных щитов, на каждом из которых изображён символ Размира.

Каждый раз, когда священники открывают храм Размира в чужой стране, они готовят хорошо укомплектованную оружейную, чтобы подготовиться к возможным конфликтам с местными. В этой комнате находятся 20 копий, 8 длинных мечей, 10 коротких мечей, 20 кинжалов, 6 длинных луков и 8 колчанов с 20 стрелами в каждом.

Кинжалы и стрелы можно с лёгкостью снять со стоек, но железная полоса, закрытая на обычный замок (проверка Механики со СЛ 25), не позволяет вытащить всё остальное оружие; ключи от этого замка есть только у Игартиса и Кранта. На стенах висят 20 лёгких и 8 тяжёлых стальных щитов, их легко можно снять.

С обратной стороны восточной стойки есть несколько изрядно побитых лёгких деревянных щитов и восемь деревянных тренировочных мечей, которые послушники использовали для тренировок. Считайте, что это длинные мечи, которые наносят 1d4 несмертельного урона при попадании.

Существо: обычно днём здесь находится единственный послушник, которому поручили отполировать оружие и щиты: для этого не требуется доставать их из стоек. Культист не задаёт вопросы тем, кто проходит через оружейную, но если в храме поднята тревога, он начинает подозревать любого послушника, который попытается покинуть нижний уровень. В случае тревоги он атакует всякого, кто решит забрать оружие в отсутствие Игартиса или Кранта (однако если у персонажей будет с собой нужный ключ, встречная проверка Блефа или Запугивания может изменить его мнение).

ПОСЛУШНИК РАЗМИРА	КО ½

ПЗ: 13 (см. стр. 26).

X6. ЗАЛ БОГОСЛУЖЕНИЙ (КО 4+)

Ряды отполированных скамеек из чёрного камня окружают большую лестницу, что поднимается в центре этого величественного молитвенного зала. Тридцать одна белая мраморная ступень, на каждой из которых высечен один из заветов Размира, ведёт вверх до пьедестала, на котором установлена гигантская золотая маска, символ Живого Бога. Солнечные лучи проникают через огромный витраж в восточной стене, проходят сквозь глаза маски и отражаются в великолепном изумруде, расположенном в её лбу, заливая комнату потоками зелёного света.

В зале для богослужений послушники должны проводить в молитвах как минимум по четыре часа в день и ещё три часа тратить на уборку этого гигантского зала. Только старшие священники могут подниматься по лестнице, ведущей к их покоям на втором этаже. За соблюдением этого правила круглые сутки следят стражи, чьи посты находятся на втором этаже (см. зону **X19**).

Стены зала украшают фрески, изображающие жизнь и восхождение Живого Бога. Они начинаются на северной стене и идут по кругу: первая из них изображает Размира как молодого амбициозного человека, собравшего великое богатство и силу, помогавшего слабым и обездоленным и убеждавшего людей встать на его сторону. Следующие фрески рассказывают, как он вошёл в Собор Звёздного камня в Авессаломе, чтобы пройти испытание на божественность. Следом на фреске изображено, как он выходит оттуда победителем. Лицо Размира закрывает маска, чтобы люди могли поклоняться ему без страха перед божественным ликом. И наконец, последняя фреска показывает, как Живой Бог основал государство Размиран и распространил свою веру по всему миру — итоговая часть описывает лишь возможное будущее, ведь планы Размира далеки от завершения.

Всякий изучивший фрески может пройти проверку Знания (религия) со СЛ 20 и заметить, что в них есть что-то странное. Хотя фрески изображают Размира могущественным, но милосердным божеством, их автор, видимо, сам в этом уверен не был. Некоторые из работ показывают, как обычные люди смотрят на Размира со страхом и ужасом. Фрески подписаны художником по имени Оталлан. Проверка Дипломатии со СЛ 20, совершённая вне храма, позволит узнать, что Оталлан исчез спустя несколько недель после завершения работ для храма и с тех пор его не видели. Кости мастера и часть его инструментов можно найти в зоне **X15**.

Существа: если в храме поднимется тревога, зал станет одним из центральных мест, где священники будут вести оборону. В этом случае здесь будут находится шесть послушников под предводительством Игартиса, если он останется в живых к этому моменту. Если же Игартис мёртв, один из священников возьмёт командование на себя. Культисты не позволят никому покинуть эту комнату без разрешения одного из вестников.

ПОСЛУШНИКИ РАЗМИРА (6)	КО ½

ПЗ: 13 каждый (см. стр. 26).

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

Нижний уровень высечен в мягком камне и служит для двух основных целей: здесь живут все послушники и священники, а также ведутся некоторые тёмные делишки культа. Комнаты, предназначенные для последнего, закрыты для послушников и защищены замысловатой ловушкой.

Каменные стены этого уровня поднимаются на высоту 10 футов. Двери в комнаты послушников (зоны **X7–X10**) сделаны из прочного дерева, укреплённого железными прутами. Двери в закрытой части (включая те, что ведут в зону **X11**, а также потайную дверь, ведущую в **X15**) заперты (проверка Механики со СЛ 30) и сделаны из железа. Этот уровень освещают те же светильники в форме масок, что используются на первом этаже храма. В жилых помещениях светильники расположены достаточно низко, чтобы их можно было прикрыть плотной тканью, пока люди спят.

X7. КОРИДОР

Вдоль этого длинного коридора расположены несколько дверей, ведущих в другие подземные помещения. На полу лежит простой длинный ковёр, грязный и потёртый. В западном конце помещения на стене грубо нарисован символ Размира.

Этот коридор ведёт к дормиторию (зона **X8**), обеденному залу (зона **X9**) и кухне (зона **X10**), а также к двум лестницам и железной двери. В северной части ступени поднимаются вверх до оружейной комнаты (зона **X5**),

а в южной — ведут в приёмную (зона **X4**). Священники держат железную дверь, ведущую в зону **X11**, всё время запертой; послушникам запрещено туда заходить, за любую попытку сделать подобное их жестоко наказывают. Крант, Игартис и другие вестники владеют ключами от этой двери, но замок можно открыть и при успешной проверке навыка Механика со СЛ 30.

X8. ДОРМИТОРИЙ (РАЗЛИЧНЫЙ КО)

В этой комнате находятся восемь двухъярусных коек, на каждой лежит простой соломенный тюфяк и тонкое одеяло. Общий стол расположен в центре, его окружают четыре стула. Два сундука стоят между коек, каждый из них забит чистыми одеяниями. В стены над сундуками вбиты крючки, чтобы повесить маски. *Вечный факел*, задрапированный тканью, подвешен на потолке прямо над столом.

Здесь могут спать до 16 человек, но обычно здесь находятся 8 или 9 отдыхающих. Послушники могут выполнять задания или тренироваться всю ночь, а значит, здесь всегда можно найти кого-нибудь спящим. Плотная ткань закрывает свет — в комнате низкий уровень освещённости. По вечерам два-три послушника обычно играют за центральным столом в кости и тихо обсуждают произошедшие днём события.

Дормиторий — одно из нёмногих мест, где послушники могут открыто поговорить о том, что происходит в храме. Большинство из них подозревает, что здесь творятся дурные дела, при этом многие уже добровольно принимали участие в той или иной незаконной деятельности за пределами храма. Хоть не все они злодеи, в целом послушники желают взять от жизни всё возможное (и поэтому они идеально подходят для Размира). Чтобы заставить их разговориться, нужно пройти проверку Блефа или Дипломатии со СЛ 15, но она уменьшается до 10, если послушникам предложить эль или другой алкоголь. Если их расспросить, то в целом послушники могут рассказать следующее.

- Все послушники боятся первосвященницу (Ирамин, хоть никто и не знает её настоящего имени) и выдумывают самые разные байки о её силе и способностях. Она отправилась по каким-то важным делам за несколько дней до появления героев в храме.
- Послушники презирают Игартиса. У большинства остались шрамы от его плети, и все они жалуются на то, что ему невозможно угодить. Ходит слух, что он просто обожает причинять боль. К сожалению, послушники боятся его слишком сильно, чтобы что-то с этим поделать.
- Послушники не слишком уважают Кранта. Они знают, что его легко обмануть, и считают Кранта бездарным учителем. Однако они стараются с ним не ссориться, ведь ходит слух, будто однажды он до смерти задушил послушника, который посмеялся над его полнотой (это правда; кости можно найти в зоне **X15**).
- Послушники думают, что в храме есть несколько потайных комнат. Из-за криков, которые иногда можно услышать возле железной двери в зоне **X7**, большинство из них считает, что за ней находится пыточная. Дополнительная проверка Блефа или Дипломатии со СЛ 20 позволит узнать у послушников, что, по их мнению, только Игартис и несколько старших священников владеют ключами от этой двери. Никто из носящих белые одеяния не был на втором этаже храма, но один бывший послушник (который однажды исчез) как-то пробрался туда. Он рассказывал, будто наверху находится сад, полный земных наслаждений, но у каждого послушника есть своё мнение о том, что это значит.
- Послушники неплохо разбираются в религии Размира (Знание [религия] +4) и могут пересказать большую часть сведений, приведённых в приложении. Несмотря на слухи, многие настроены оптимистично и готовы пробиваться к повышению в надежде самим однажды примерить золотую маску.

X9. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ (РАЗЛИЧНЫЙ КО)

В этой комнате стоят два длинных деревянных стола, окружённые стульями. Остатки утренней трапезы усеивают пол, а в воздухе повис запах прокисшего вина. Зелёный *вечный факел* обеспечивает комнату светом.

Трапезы для послушников проводятся в семь утра, в полдень, в семь вечера, а также в час ночи. В это время здесь в относительной тишине сидят и трапезничают от четырёх до шести послушников и несколько младших священников. Еда здесь бесплатна, но обычно её готовит Крант, так что качество оставляет желать лучшего. На вкус она не очень, но здоровью не вредит, поэтому все, у кого выдержит желудок, могут наесться до отвала.

X10. КУХНЯ

Большую часть этой комнаты заполняют мешки, бочки, ящики и припасы для кухни. Вонь от грязных кастрюль почти невыносима. В углу в простом очаге тлеют несколько угасающих углей.

Несмотря на то, что здесь Крант готовит еду для послушников, в промежутке между этим сюда спускается один из священников и готовит трапезу своим высокопоставленным собратьям. Несмотря на низкое качество еды для послушников, в этой комнате хранится множество продуктов: различные виды мяса, сорта сыра, свежий хлеб и другие припасы, которые поставляются сюда ежедневно. Большую часть дорогих припасов хранят под столом в закрытом шкафчике (проверка Механики со СЛ 20, чтобы открыть). Естественно, всякий решивший украсть из этой кладовой будет серьёзно наказан.

Помимо еды, в комнате хранятся различные кухонные принадлежности, например несколько ножей, которые в случае необходимости можно использовать в качестве кинжалов (они наносят 1d3 урона). Некоторые сковородки потяжелее можно использовать как дубинки (они наносят 1d4 урона).



X11. ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Ведущая сюда дверь заперта (проверка Механики со СЛ 30). Ключи от неё есть у Игартиса, Кранта и вестников.

Одинокий вечный факел, установленный в светильнике на восточной стене, освещает пыльный, окутанный паутиной коридор. Зловонный запах пота и чего-то похуже наполняет воздух.

Всех послушников, которые обнаружены в запретной зоне без разрешения, ждёт суровое наказание. Хорошо спрятанная потайная дверь поможет обойти ловушку (зона **X14**), но её можно найти только с помощью проверки Внимания со СЛ 25 или Выживания со СЛ 20, чтобы обнаружить в пыли следы, ведущие к двери. Потайная дверь заперта (проверка Механики со СЛ 30); замочная скважина находится за светильником, который можно отодвинуть вверх благодаря спрятанному шарниру. Этот замок может открыть тот же ключ, что и дверь из зоны **X7**.

X12. КАМЕРЫ

Шесть тесных камер расположены вдоль южной стороны этого коридора, в каждой валяется по простому соломенному тюфяку, населённому блохами. После того как персонажей игроков одурманили и притащили в храм, их бросили сюда, отобрав всё снаряжение. В каждой камере железная решётка установлена на петли, образуя простую дверь. Простые замки (проверка Механики со СЛ 20) удерживают эти двери закрытыми. На поясе Кранта висит кольцо с ключами от этих камер.

X13. КЛАДОВКА (КО 1)

В этой небольшой комнате хранятся вещи, которые отобрали у персонажей, когда их притащили в храм. Дверь в комнату не заперта, но ценные предметы лежат в запертом

сундуке (проверка Механики со СЛ 25). Более дешёвые вещи, такие как одежда и немагическое снаряжение, просто скинуты в кучу на столе.

Но важнее всего то, что в этой комнате находится потайная дверь, которая ведёт к туннелю в «Печаль следопыта» (см. зону **П3** «Печали следопыта»). Если найти этот туннель, он позволит героям тайно выбраться из храма. Обнаружение двери требует успешной проверки Внимания со СЛ 20. За ней скрыт туннель шириной в 5 футов и длиной чуть больше 100 футов. Пол туннеля покрывают лужи грязной воды, поэтому все, кто по нему прошёл, будут оставлять следы по всему храму, если не вытереть обувь перед возвращением.

Существа: культисты регулярно вычищают проход до «Печали следопыта» с помощью огня. Таким образом они избавляются от вредителей, что часто пробираются внутрь. К сожалению, процедуру не проводили уже несколько недель, поэтому не так давно в середине туннеля поселилась стая голодных пауков, едва вылупившихся из яиц. Когда персонажи игроков войдут в эту зону, стая нападёт на них.

СТАЯ ПАУКОВ	КО 1

ПЗ: 9 (*«Бестиарий»*, стр. 215).

Сокровища: помимо вещей героев, сундук в этой комнате также содержит несколько предметов, которые раньше принадлежали послушникам. На дне сундука лежит небольшой кошель, в котором находятся 52 золотые монеты и пара игральных костей из серебра (стоимостью 5 зм). Рядом с кошельком лежит костяной тубус, в котором находится *свиток молебна.*

Х14. ЛЕСТНИЦА С ЛОВУШКОЙ (КО 1)

Железная дверь открывается со скрипом. За ней видна лестница, что ведёт вниз, поворачивая к востоку. В воздухе заметен мускусный запашок, точно от животного в клетке.

Хотя дверь не заперта, для её открытия потребуется приложить некоторые усилия (проверка Силы со СЛ 10 в качестве основного действия), так как культисты никогда ею не пользовались. Дверь громко скрипит при открытии.

Ловушка: лестница является ловушкой. Хоть она сама по себе и не опасна, в итоге из-за неё персонажи могут оказаться прямо в середине змеиной ямы (зона **Х15**). Как только персонаж пройдёт половину пути вниз по лестнице, скрытая нажимная плита активирует ловушку, после чего все ступени наклоняются, создавая скат вниз. Персонажи катятся вниз с высоты 10 футов, падая распластанными в зону **Х15**. Каждое существо, скатившееся в эту комнату, получает 1d6 несмертельного урона от падения.

НАКЛОНИВШИЕСЯ СТУПЕНИ	КО 1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.
Условие: давление; **Перезарядка:** автоматическая (через 1 минуту).
Действие: лестница превращается в скат. Персонажи, которые находятся наверху спуска, рядом с дверью, могут пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы отпрыгнуть назад и избежать ловушки. Те, кто скатится вниз, могут пройти проверку Акробатики со СЛ 25, чтобы не оказаться распластанными.

Х15. ЗМЕИНАЯ ЯМА (КО 3)

Это большое помещение разделено на два уровня. Пол нижнего покрывает гравий, грязь и кости. Верхний уровень представляет из себя проход от востока к западу. На нижнем уровне в противоположных концах комнаты стоят две гигантские каменные статуи, грубо изображающие Размира с руками, поднятыми для поддержания потолка. Статуи стоят на пьедесталах, у основания которых проделаны большие отверстия, уходящие куда-то вниз.

Все, кто не смог стать послушником, а также все, кто чем-то разозлил высших священников, встречают здесь свою судьбу. Нижний уровень является домом для крупной змеи: она нападает на тех, кто находится в комнате, выползая из одного из двух отверстий, что расположены у основания статуй.

Верхний уровень находится в тридцати футах над полом нижнего — это единственный безопасный способ пройти через комнату. По относительно гладкой стене, поднимающейся до прохода, довольно трудно взобраться: для этого требуется пройти проверку Лазания со СЛ 25. Проход идёт вниз от потайной двери из зоны **Х11** (которая со стороны этого помещения довольно хорошо различима) к двери в зону **Х16**. И хотя у прохода нет никаких перил, пол на верхнем уровне достаточно широкий и ровный, чтобы шедшие по нему были уверены, что не упадут.

Существо: голодная змея, обитающая в этой комнате, привыкла, что её кормят каждый раз, когда она слышит скрип двери, ведущей в зону **Х14**. Поэтому она готова к тому, что персонажи скатятся вниз по лестнице. Если персонажам удастся избежать шума (например, если они смажут петли двери, прежде чем её откроют), змея не будет знать об их появлении. Однако она тут же поймёт, что прибыл ужин, как только герои начнут хоть немного шуметь. На самом деле логово змеи находится под комнатой. В её небольшое гнездо можно попасть только через отверстия в основании статуй. Так как змею уже давно не кормили, она сражается до смерти, лишь бы добыть еду. Туннель, ведущий в гнездо, едва позволяет пролезть туда среднему гуманоиду (проверка Изворотливости со СЛ 20), но не является серьёзной проблемой для любого персонажа небольшого или меньшего размера.

УСИЛЕННАЯ ВЕЛИКАНСКАЯ ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ	КО 3

ПЗ: 21 (*«Бестиарий»*, стр. 143, 294, 295).

Сокровища: уже не один послушник закончил жизнь в желудке этой змеи. Культ использует её, чтобы избавляться от трупов всех, с кем нужно расправиться. Поэтому те, кто решат покопаться в груде костей, могут отыскать несколько сокровищ. Проверка Внимания со СЛ 15 позволит

найти по одному предмету за успешную проверку: золотое кольцо стоимостью 50 зм, на котором изображён символ местной гильдии (оно принадлежало Оталлану); поношенный плащ, принадлежавший одному из городских стражников; костяной *жезл благословения* (21 заряд, УЗ 3); порванный пояс, на котором висит кошель с 18 зм, 2 пм и одной жемчужиной стоимостью в 100 золотых монет; кожаный свёрток, в котором находятся несколько кистей с наконечниками из щетины, волоса или шерсти (они также принадлежали Оталлану).

X16: КОМНАТА НАСЛАЖДЕНИЙ (КО 5)

Как только дверь открывается, из проёма доносится спёртый запах духов и благовоний. Перед вами предстаёт роскошная комната, полы которой покрывают подушки, ковры и другие украшения. Шёлковые шторы свисают со стен и украшают потолок. Сверху от скрытого источника исходит мерцающий свет. В северной части комнаты на постаменте установлен позолоченный трон, украшенный крохотными драгоценными камнями.

Старшие священники посещают эту комнату, чтобы расслабиться и развлечься вдали от любопытных глаз послушников и священнослужителей низшего ранга. Когда в храме присутствует Ирамин, для развлечения сюда часто приводят местных проституток (затем обычно их скармливают змее, чтобы не оставлять свидетелей). По комнате разбросаны наполовину пустые бутылки с различным алкоголем, а в центре стоит экзотический кальян, наполненный местным табаком, обладающим богатым ароматом. Золотые курильницы подвешены на колоннах. Сейчас они не зажжены.

За шёлковой занавесью у южной стены находится замаскированная дверь. Её можно легко обнаружить, если отодвинуть занавес, но также её можно заметить с помощью проверки Внимания со СЛ 25.

Ловушка: дверь ведёт к сокровищнице (зона **X17**). Она заперта и охраняется заклинанием, которое призовёт небольших элементалей земли, если кто-то дотронется до двери, не сказав перед этим фразу: «Размир — это путь к богатству».

ПРИЗЫВАЮЩАЯ ЛОВУШКА — КО 5

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 29; **Механика:** СЛ 29.
Условие: касание; **Перезарядка:** нет.
Действие: если коснуться двери, появятся 1d4+1 небольших элементаля земли, как при использовании заклинания *призыв чудовища IV*. Эти элементали атакуют до тех пор, пока не будут уничтожены или пока не пройдёт 7 раундов, по завершении которых они тут же исчезнут.

НЕБОЛЬШИЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ ЗЕМЛИ (1D4+1) — КО 1

ПЗ: 13 каждый (*«Бестиарий»*, стр. 282).

Сокровища: в этой комнате находится шёлк на сумму в 700 золотых монет, но суммарно ткани весят 200 фунтов, и они очень объёмные. Четыре золотые курильницы стоят по 10 зм каждая; хрупкий кальян стоит 30 золотых; позолоченный трон украшен небольшими драгоценными камнями, которые можно выковырять. Таким образом можно получить 20 агатов стоимостью в 10 зм каждый, 5 сердоликов стоимостью по 60 зм и один небольшой топаз стоимостью 500 золотых.

X17. СОКРОВИЩНИЦА (КО 4)

В этой комнате находятся два небольших сундука, стоящие у противоположных стен. Между ними, рядом со столом стоит большой сундук. На деревянном столе лежат три мешка и большой гроссбух.

Дверь, ведущая в эту комнату, заперта (и защищена ловушкой, как указано в зоне **X16**), но её можно открыть проверкой Механики со СЛ 25 (у Игартиса есть ключ). Эта комната является сокровищницей храма и содержит все нечестно нажитые богатства, добытые за прошедший год. Хоть сейчас сундуки и заперты, все три можно открыть проверкой Механики со СЛ 25. Только у Ирамин есть ключи от этих сундуков. В большой сундук также установлена ловушка: отравленная игла, хитро запрятанная внутри замка.

Ловушка: всякий, кто попытается взломать замок на большом сундуке, активирует ловушку. Её отключает спрятанная на задней стороне сундука кнопка, при этом замок можно безопасно открыть (требуется проверка Внимания со СЛ 25, чтобы найти её).

ЯДОВИТАЯ ИГЛА — КО 4

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 20.
Условие: касание (попытка взломать замок); **Перезарядка:** нет.
Действие: атака в ближнем бою +10 (1d3 и яд гигантской осы).

ЯД ГИГАНТСКОЙ ОСЫ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18.
Частота: 1 / раунд до 6 раундов.
Действие: 1d2 урона Ловкости; **Лечение:** 1 испытание.

Сокровища: небольшой сундук, стоящий возле западной стены, наполнен 14 мешочками с медью (по 200 медных монет в каждом). В сундучке у восточной стены лежат 9 мешочков серебра (по 200 серебряных монет в каждом). Внутри большого сундука находятся 4 мешочка с золотом (по 200 золотых монет в каждом) и небольшой ларец из сумеречного дерева, на котором изображён символ Размира (он стоит 40 зм). В самом ларце лежат 5 лунных камней (200 зм каждый), три пузырька, комплект *подков скорости*, одна порция *абсолютного клея*, *+1 тяжёлая булава из холодного железа*, *зелье исцеления серьёзных ран*, *зелье газообразности* и одна порция *масла невидимости*.

В первом из мешков, лежащих на столе, находится четыре полных комплекта униформы городской стражи, по виду они неотличимы от тех, что носят местные стражники. Во втором мешке лежат 23 серебряных символа религии (представлены почти все возможные добрые



и нейтральные боги). Последний мешок на вид кажется пустым. На самом деле он является *бездонной сумкой* (тип I), в которой лежат части сломанной золотой цепочки. На вид им около сотни лет. Бандиты принесли эту сумку из похода в Кассен после того, как нашли две части амулета в Гробнице Вечного пламени. Если персонажи игроков играли в это приключение, они поймут, что звенья цепочки похожи на те, что свисали с шей Асара и Кассена в гробнице.

В гроссбухе перечислены все лежащие в комнате вещи. В книге лишь указано, что эти предметы поступили в сокровищницу. Там не описано, откуда их привезли (для этого нужно изучить зону **X24**). Всякий, кто потратит как минимум 10 минут на изучение гроссбуха, может попытаться пройти проверку Интеллекта со СЛ 10. При успехе он поймёт, что это лишь часть сокровищ, которые храм накопил за последний год. Каждые несколько месяцев происходил большой вывод средств, отмечаемый как «десятина», рядом с ним указаны дополнительные расходы на «перевозку». Возможно, персонажи поймут это не сразу, но указанные сокровища отправлялись в Размиран, чтобы наполнить сундуки Живого Бога. Судя по записям, у священников не было установленных сроков, в которые нужно отправлять десятину.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

На этом этаже могут находиться только старшие члены культа. Здесь расположены личные покои, а также комнаты первосвященницы. Священники запрещают послушникам подниматься на этот этаж и всякого, кого застанут здесь, быстро и сурово накажут. Тех, кого поймают рядом с покоями Ирамин, постигнет судьба похуже — они окажутся в желудке у гигантской змеи в зоне **X15**.

Как и на первом этаже, стены второго каменные, а потолок расположен примерно в 15 футах над полом. Местные двери — укреплённые деревянные, которые дополнительно усилены железом или полностью выкованы из металла (двери, ведущие в зоны **X21** и **X24**). *Вечные факелы* освещают большую часть этого этажа. Они установлены в светильниках, сделанных в виде символа Размира.

X18. МАСКА (КО 3)

Большая золотая маска установлена на мраморном пьедестале на вершине лестницы. Её лоб украшает зелёный драгоценный камень, вокруг него расположены камни поменьше. На стене за пьедесталом находится витраж, изображающий похожую маску.

Без разрешения пройти по лестнице хотя бы половину ступеней — серьёзное нарушение для послушников. Ну а тех, кто доберётся до вершины, ожидает лишение свободы, избиение или, возможно, кое-что ещё хуже. На самом деле на пьедестале установлена обычная железная маска, которая покрыта сусальным золотом, но драгоценные камни и правда настоящие.

Обратите внимание, что эта зона и близлежащие коридоры выходят к зоне **X6** как большой балкон.

Ловушка: чтобы уберечь маску от коварных послушников или наглых воров, её защитили волшебной ловушкой, которая сработает, если кто-то до неё дотронется. В дополнение к постоянному заклинанию *сигнал тревоги* (которое запустит тревогу по всему храму), всякого дотронувшегося до маски поразит мощный электрический разряд.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ МАСКА	КО 3

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 26; **Механика:** СЛ 26.
Условие: касание; **Перезарядка:** нет.
Действие: эффект заклинания (*сигнал тревоги* [звук], *шоковое прикосновение*, атака касанием в ближнем бою +8 [5d6 урона электричеством]).

Сокровища: большой драгоценный камень, украшающий лоб маски, является зелёным кварцем и стоит 1 000 зм. К сожалению, достать кристалл из паза и при этом не повредить его довольно трудно. Такое действие требует проверки Ремесла (ювелир) со СЛ 20 или Механики со СЛ 25. Эта проверка занимает 1 минуту, и в случае провала на 5 или больше камень повреждён и его стоимость уменьшается до 750 золотых. Вокруг кристалла также расположены шесть небольших изумрудов, каждый стоит по 100 золотых. Их довольно просто вытащить, это не потребует проверки навыка.

X19. ОХРАНА (КО 4)

На втором этаже расположены два скрытых тенями алькова. В каждом находится священник Размира, следящий за лестницей, чтобы убедиться, что никто не смог попасть на второй этаж без разрешения.

Существа: стражи, стоящие в альковах, находятся в условиях низкого уровня освещённости, так что заметить их непросто. С первого этажа их может увидеть всякий, кто осмотрит зону и пройдёт проверку Внимания со СЛ 20 (СЛ 15, если у наблюдателя есть ночное зрение). Как только персонаж пройдёт половину ступеней, стражу увидеть легче и для её обнаружения потребуется пройти проверку Внимания со СЛ 10 (СЛ 5 для обладающих ночным зрением). Страже велели остановить любого послушника или священника, который поднимется по лестнице, приказать нарушителю снять маску и доложить об этом Игартису. Если нарушитель откажется, каждый охранник быстро поднимет тревогу, позвонив в колокол в своём алькове (сопутствующее действие). Подняв тревогу, стражи достанут оружие и нападут. Охрана стоит в альковах 24 часа в сутки, при этом каждые 6 часов разные священники сменяют друг друга.

СВЯЩЕННИКИ РАЗМИРА (2)	КО 2

ПЗ: 25 каждый (см. стр. 27).

X20. ИЗЫСКАННЫЙ ВХОД (КО 4)

Напротив величественной маски расположена пара огромных двойных дверей, сделанных из блестящего серебра. На их поверхности вырезан символ Размира, под ним изображены десятки просителей, которые преподносят груды монет, драгоценностей и других богатств воплощению Живого Бога.

Эти двойные двери заперты и защищены ловушкой. Они ведут к личным покоям Ирамин и вестников. Из присутствующих в храме только у вестников есть ключи, отпирающие двери и отключающие ловушку. Двери можно открыть проверкой Механики со СЛ 30. Серебро на их поверхности — лишь тонкое покрытие на железе.

Ловушка: всякий, кто дотронется до двери без подходящего ключа, активирует взрыв холода, направленный прямо из высеченной в двери маски. Он поражает как 2 клетки, находящиеся рядом с дверью снаружи, так и по одной дополнительной клетке к северу и югу от них.

МОРОЗНАЯ ДВЕРЬ **КО 4**

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 27; **Механика:** СЛ 27.
Условие: касание; **Перезарядка:** нет; **Обход:** ключ.
Действие: взрыв холода радиусом 10 футов, 4d6 урона холодом, испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает урон вдвое.

X21. ЗАЛ ГОЛЕМА (КО 4)

В этой комнате множество дверей: по три у боковых стен, а также двойные двери напротив входа. В центре комнаты двухуровневый постамент служит пьедесталом для статуи. Она сделана из десятков масок, искусно сплавленных вместе так, чтобы напоминать человеческую фигуру. Вдруг по комнате разносится гулкий голос, спрашивающий: «Кто истинные боги?» Он замолкает так же неожиданно, как и появился, комната вновь погружается в тишину.

Стоящая в центре комнаты статуя — не обычный предмет искусства, а голем масок, одно из излюбленных творений верующих в Размира. Заданный вопрос, вполне возможно, породит множество ответов, которые будут различаться в зависимости от характера персонажей, но единственным верным паролем является «деньги и власть». Если за один раунд герои не смогут дать правильный ответ, голем спускается с пьедестала, чтобы напасть. Заметьте, что, находясь на пьедестале, голем стоит на нажимной плите. Сойдя с неё, он заставляет звенеть колокол тревоги в зоне **X3** на первом этаже. Через 1d4 раунда после этого стража поднимает тревогу во всём храме.

Существо: голем масок — опасный противник, и только вестники знают слова, которые смогут его отключить. Голему приказано после активации уничтожить всякого, кто войдёт в комнату, но самому её не покидать (если кто-то решит атаковать его снаружи, он закроет двери). Голем масок сражается, пока не будет уничтожен.

ГОЛЕМ МАСОК **КО 4**

ПЗ: 42 (см. стр. 30).

X22. ПОКОИ ВЕСТНИКОВ (РАЗЛИЧНЫЙ КО)

В каждой из этих небольших комнат обитает один из вестников Размира. Двери заперты (проверка Механики со СЛ 25); только у Ирамин и живущего в комнате вестника есть от неё ключ.

Если смотреть по часовой стрелке с верхнего левого угла, комнаты принадлежат Фолтору, Игартису, уплывшему с Ирамин вестнику, Реннеку, ещё одному путешествующему с Ирамин вестнику, и Зантару. В комнатах, хозяева которых отправились с Ирамин, нет ничего интересного. Если Фолтор, Реннек и Зантар ещё живы к тому моменту, как персонажи достигнут этого этажа, один из них будет спать в своей комнате. Если один из них мёртв или пропал, в комнатах кто-то есть с вероятностью 50%. Если двое пропали или были убиты, шанс падает до 25%. Если в одной из комнат всё же будет вестник, спустя 1d6 раундов после начала боя он отправится узнать, что случилось (но будет без кожаного доспеха).

ВЕСТНИК РАЗМИРА **КО 4**

ПЗ: 40 (см. стр. 27).

Сокровища: в обитаемых комнатах лежит множество личных вещей, в том числе и запасные мантии.

В комнате Фолтора можно найти лишь брошенные остатки еды, мусор и грязные одежды. Проверка Внимания со СЛ 20 позволит отыскать среди грязи платиновое кольцо стоимостью в 45 золотых монет, которое принадлежало одному из придворных. Жуткое ожерелье из отрезанных ушей лежит под его кроватью.

В комнате Реннека можно найти небольшой ящик, в котором лежат 8 бутылок дорогого вина из Андорана стоимостью в 25 золотых монет за каждую, а также четыре пустые бутылки.

Небольшой сундук спрятан под кроватью в комнате Зантара. Внутри он собрал запас богатств, украденных из казны храма. В сундуке находится ожерелье, сумка, зелье и документ. В сумке лежит 241 мм, 59 см, 41 зм и 8 пм. Роскошное ожерелье сделано из серебра и украшено небольшими гагатами — оно стоит 300 золотых монет. Зелье — это *зелье невидимости*, а документ подтверждает права на владение участком земли и небольшим особняком вблизи Авессалома.

X23. ПОКОИ ИГАРТИСА

Эта небольшая комната отличается безукоризненной чистотой: кровать заправлена свежим бельём, пол чист, а все личные вещи аккуратно собраны и рассортированы по местам.

Эта комната принадлежит Игартису. Он невероятно дотошно относится к тому, как вещи собраны и организованы. Поэтому, если что-то в его комнате передвинули или потревожили, Игартис получает возможность пройти проверку Внимания со СЛ 15, чтобы это заметить. И хотя большинство вещей в его комнате довольно обычные (Игартис держит большую часть ценностей при себе), некоторые из них выделяются. На стене висит карта Тамрана, на которой сделано несколько отметок. Знание (география) со СЛ 10 или Знание (краеведение) со СЛ 15 позволят понять, что здесь указаны области влияния храма и их рост. Хоть на ней не изображено ничего незаконного, она показывает пугающие темпы роста. Храм и его священники добились влияния почти над половиной города, а несколько стрелок показывают распространение их сети и на другую половину.

Помимо карты на стене, на небольшом столе находится несколько пустых листов бумаги, перо и чернила. Наполовину



законченное стихотворение, озаглавленное «К Ирамин, в честь нашей великой победы», лежит рядом с ними. Скомканный лист бумаги брошен в мусорную корзину, на нём перечислены имена персонажей игроков и Эвлара. На листе есть заметки о том, насколько успешно они выполняли задания и какие проблемы могли вызвать. Не стесняйтесь добавить побольше унизительных заметок, относящихся к персонажам игроков.

Сокровища: в ящике стола лежит золотой кинжал, украшенный различными драгоценными камнями. Хоть выглядит он довольно безвкусно, коллекционеру этот кинжал можно продать за 5 000 золотых. Проверка Оценки со СЛ 15 позволит определить, что этот кинжал выкован на острове Джалмерей или даже в самой Вудре. На лезвии кинжала видны давно засохшие пятна тёмной крови (этим клинком Игартис убил своего отца).

X24. ПОКОИ ИРАМИН

У южной стены этой большой роскошно обставленной комнаты стоит широкая мягкая кровать, у северной — резной дубовый стол. На полу расстелен большой ковёр, в центре которого изображён узор в виде маски Размира.

Это личные покои Ирамин. К счастью для персонажей игроков, сейчас её нет в столице, ведь она отправилась в город невообразимых сокровищ. Это позволяет героям обыскать комнату, ища улики, указывающие на истинную деятельность культа.

В кровати нет ничего необычного, но зато на маленьком столике рядом с ней лежит небольшой кнут, кандалы, две бутылки андоранского бренди стоимостью 20 зм каждая и четыре пузырька с экзотическими духами стоимостью по 50 зм.

Необходимую информацию герои смогут найти на рабочем столе и в стоящем за ним книжном шкафу. К сожалению, гроссбухи, описывающие незаконную деятельность, спрятаны на полках, за фальшивыми корешками других книг. Этот обман можно разгадать проверкой Внимания со СЛ 20. Всего здесь находятся три гроссбуха. В первом указан каждый медяк, который собрал храм с момента открытия, включая способ его получения. Большинство описанных методов заработка запрещены в Тамране, от торговли рабами и продажи наркотиков до шантажа и вымогательства. Во второй книге описывается то, куда тратились деньги, от подкупа чиновников и стражи до покупки запрещённых товаров и незаконных услуг. В гроссбухе также указаны огромные

ПАМЯТКА ДЛЯ ИГРОКОВ

Я наконец объединила амулет и теперь собираюсь вернуться в Город Золотой Смерти, чтобы закончить начатое много лет назад. Раньше я считала, что решение Кассена бросить эти богатства было глупостью, но теперь благодарна ему за это. Сокровища достанутся Живому Богу, благодаря им он никогда не умрёт — они станут платой за бессмертие. Теперь я собираюсь вернуться на остров Ужаса. Признаюсь честно, моё путешествие будет полно кошмарных опасностей. Да защитит меня Размир.

перечисления средств обратно в Размиран — десятина Живому Богу. Третья книга по большей части пуста, в ней описаны результаты посещения Кассена, в том числе детальные отчёты священников, которые отправились добыть «фрагменты». Она заканчивается небольшим текстом, написанным две недели назад. Когда персонажи игроков найдут его, покажите им текст из памятки выше.

На столе нет ничего интересного героям, но его нижний ящик оказывается заперт. Ключа нигде не найти (Ирамин унесла его с собой). Ящик можно открыть проверкой Механики со СЛ 20 или нанеся 10 урона хрупкой деревянной панели. Внутри находится небольшой кожаный мешочек с 50 платиновыми монетами, *зелье невидимости* и *чудесная статуэтка серебряного ворона*.

Помните, что вскоре после того, как герои войдут в эту комнату, сюда придёт Игартис и сразится с ними (см. стр. 15).

X25. СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ (КО 2 ИЛИ 4)

Со сторожевой башни следят за внутренним двором и областью к северу от храма. Здесь дежурят двое священников днём и один ночью.

X26. НАДВРАТНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ (КО 4 ИЛИ 5)

Ворота в случае необходимости позволяют верующим покинуть храм, пройдя мимо тяжёлой опускной решётки и через прочные деревянные двери. Обычно ворота охраняют три священника днём и двое ночью. Поднять решётку — тяжёлая работа, требующая участия двоих. Чтобы это сделать, каждый из них должен пройти проверку Силы со СЛ 10. Эта сложность увеличивается до 20, если решетку поднимает только один.

ЧАСТЬ 5: СЛУГИ РАЗМИРА

В храме и его окрестностях можно встретить самых разных людей: от новообращённого послушника до могущественного вестника Игартиса. Чтобы работать с параметрами персонажей было проще, все они были собраны в этом разделе приключения. Число послушников и младших священнослужителей специально оставлено неясным. Обычно на территории храма находится около двадцати послушников, но другие в это время выполняют задания за его пределами и поэтому могут вернуться, восстановив уменьшенную численность. То же самое справедливо и для священников. В храме их примерно восемь в любое время суток. Вестников, однако, ровно шесть. Двое из них на данный момент находятся за пределами города, так что в храме остаётся только четыре вестника (включая Игартиса).

ПОСЛУШНИКИ РАЗМИРА

Послушники, самая многочисленная часть культистов, являются в храме новичками. Многих сомнительных личностей привлекли сюда обещания богатства и власти, стоит им только отслужить нёмного времени и продвинуться в иерархии. Если бы они не служили в церкви, многие из этих бандитов вернулись бы к мелким преступлениям и разбою. Большинство из них принципиальные злые, но некоторые — нейтральные злые, хаотичные злые или хаотичные нейтральные. В целом послушники довольно подозрительно относятся друг к другу и при любой возможности стучат друг на друга Игартису, чтобы заработать его благосклонность или побыстрее получить повышение.

Несколько послушников являются не людьми, а полуорками. Их характеристики остаются неизменными, но они теряют черту Уверенное владение щитом (что уменьшает их КБ до 14) и навык Верховая езда. Они получают ночное зрение 60 футов, орочью свирепость и Запугивание +7.

ПОСЛУШНИК РАЗМИРА — КО ½

Опыт 200
М, человек, боец 2.
Принципиальный злой средний гуманоид.
Иниц.: +0; **Восприятие:** Внимание +1.

ЗАЩИТА
КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+3 броня, +2 щит).
ПЗ: 13 (2d10+2).
Стойкость +4, **Реакция** +0, **Воля** –1.

АТАКА
Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: короткий меч +5 (1d6+2 / 19–20) или мягкая дубинка +4 (1d6+2 несмертельного урона).
Дистанционная: кинжал +2 (1d4+2 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ
Сил: 15, **Лвк:** 11, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 9, **Хар:** 10.
БМА: +2; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.
Черты: Уверенное владение оружием (короткий меч), Уверенное владение щитом.
Навыки: Верховая езда +3, Внимание +1, Запугивание +5.
Языки: всеобщий.
Снаряжение: короткий меч, кинжалы (2), мягкая дубинка, клёпаный кожаный доспех, лёгкий деревянный щит, белое одеяние, железная маска, 2d10 зм.

СВЯЩЕННИКИ РАЗМИРА

Послушников, достаточно долго служивших на благо церкви, через некоторое время повышают до чина священника. Эти люди уже прекрасно понимают, что именно происходит в храме и что большая часть денег добывается вымогательством и даже воровством. Священники не просто поддерживают такое положение дел, основной их обязанностью является сбор дани с местных ремесленников. Хоть им и нельзя подниматься на второй этаж без разрешения (кроме тех моментов, когда они стоят на страже в зоне X19), этих служителей часто приглашают на гулянки либо сюда, либо в комнату наслаждений. Они не обсуждают с послушниками то, что там происходит, но скрытные персонажи могут подслушать, как священники говорят между собой.

Священники спят и трапезничают вместе с послушниками и относятся к тем без особого уважения: они часто отбирают еду у послушников, помыкают ими и заставляют выполнять дополнительную работу. Игартис знает об этом, но считает, что только сильные послушники смогут дать отпор и тем самым доказать, что они достойны повышения.

Несколько священников являются не людьми, а полуорками. Их характеристики остаются неизменными, но они теряют черту Уверенное владение щитом (что уменьшает их КБ до 18), навыки Акробатика и Блеф. Они получают ночное зрение 60 футов, орочью свирепость и Запугивание +7.

СВЯЩЕННИК РАЗМИРА — КО 2

Опыт 600

М, человек, воин 2 / плут 1.

Принципиальный злой средний гуманоид.

Иниц.: +2; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+4 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 25 (2d10+1d8+6).

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +1 (+2 против ужаса).

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +4 (1d6+3 / 18–20), лёгкий щит +3 (1d4+1) или мягкая дубинка +5 (1d6+3 несмертельного урона).

Дистанционная: лёгкий арбалет +6 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 15, **Вын:** 13, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +2; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 18.

Черты: Парное оружие, Подвижность, Уверенное владение щитом, Уворот, Удар щитом+.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +4, Внимание +6, Запугивание +5, Ловкость рук +6, Механика +8, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ОС: поиск ловушек.

Боевое снаряжение: *зелья исцеления лёгких ранений* (2), дымовая шашка; **Прочее снаряжение:** искусно сделанная рапира, лёгкий арбалет с 20 болтами, мягкая дубинка, *+1 клёпаный кожаный доспех*, искусно сделанный лёгкий стальной щит, серое одеяние, железная маска, солнечные палочки (2), набор отмычек, 2d10 зм.

ВЕСТНИКИ РАЗМИРА

Священника Размира, в должной мере постигшего веру (то есть добывшего для храма приличную сумму денег), часто повышают до вестника. Это уважаемый титул, вестникам позволено перемещаться по всему храму. Вестники Размира начинают понимать, как работает вся организация. С теми, кто сомневается в её целях, быстро расправляются.

В храме служат шесть вестников, но с визитом могут прибыть вестники и из других городов. На данный момент в храме находятся ровно четыре служителя этого ранга: Игартис, Фолтор, Реннек и Зантар. Игартис остаётся за главного до тех пор, пока Ирамин не вернётся, так как скоро он должен получить повышение. Другие вестники обычно занимаются тем, что отчитывают послушников и священников, заставляют их заниматься грязной работой и всячески унижают. Фолтор, Реннек и Зантар имеют указанные ниже параметры. Блок параметров Игартиса представлен отдельно.

ВЕСТНИК РАЗМИРА — КО 4

Опыт 1 200

М, человек, воин 2 / плут 3.

Принципиальный злой средний гуманоид.

Иниц.: +3; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 14, врасплох 17 (+4 броня, +3 Лвк, +1 уклонение, +3 щит).

ПЗ: 40 (2d10+3d8+12).

Стойкость +5, **Реакция** +6, **Воля** +2 (+3 против ужаса).

Защитные способности: уклонение, храбрость +1, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +7 (1d6+3 / 18–20), лёгкий щит +5 (1d4+1).

Дистанционная: искусно сделанный лёгкий арбалет +8 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 16, **Вын:** 13, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +4; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 21.

Черты: Живучесть, Парное оружие, Подвижность, Уверенное владение оружием (рапира), Уверенное владение щитом, Уворот, Удар щитом+.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +6, Внимание +8, Запугивание +7, Знание (краеведение) +5, Лечение +5, Механика +11, Скрытность +11.

Языки: всеобщий.

ОС: поиск ловушек, уверенное владение оружием.

Боевое снаряжение: *зелье исцеления серьёзных ранений*, *зелье невидимости*, *зелье первой помощи*. **Прочее снаряжение:** искусно сделанная рапира, искусно сделанный лёгкий арбалет с 20 болтами, *+1 клёпаный кожаный доспех*, *+1 лёгкий стальной щит*, чёрное одеяние, железная маска, солнечные палочки (2), набор отмычек, 124 зм.

ИГАРТИС

Игартис вырос на острове Джалмерей и с ранних лет тренировался, чтобы стать монахом. После того как Игартис впервые проявил чародейские способности, по просьбе отца его

отправили домой, где он должен был отточить владение новыми силами. Хоть отец Игартиса и сам был чародеем, его способности учителя оставляли желать лучшего. Он часто избивал сына за то, что тот не мог справиться с невыполнимыми заданиями. Пять лет назад, после особенно жестокого избиения, Игартис сорвался и убил собственного отца в поединке. Сбежав из Джалмерея, Игартис нашёл себе место в культе Размира, где заслужил уважение за все свои таланты.

Игартис — жестокий и мелочный человек, который наслаждается своим превосходством и властью над другими. Он может избить послушников до полусмерти за малейшее нарушение. Игартис считает, что обязан сделать из новых послушников людей таких же крепких и жестоких, как и он сам, ведь так они смогут лучше послужить Размиру. Будучи любовником Ирамин, он быстро заработал влияние в храме и был оставлен за главного, пока она не вернётся. Игартис намерен доказать Ирамин, что способен позаботиться о делах в её отсутствие, и поэтому сейчас обращается со всеми в два раза более сурово, чем обычно.

В экстренной ситуации, например когда зазвучит сигнал тревоги, Игартис направится в зал богослужений, чтобы оттуда управлять обороной храма.

ИГАРТИС **КО 6**

Опыт 2 400

М, человек, чародей 5 / монах 2.

Принципиальный злой средний гуманоид.

Иниц.: +0; **Восприятие:** Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 16 (+4 броня, +2 Мдр, +1 уклонение).

ПЗ: 58 (5d6+2d8+19 и 10 временных [*ложная жизнь*]).

Стойкость +5, **Реакция** +6, **Воля** +9.

Защитные способности: уклонение; **Устойчивость:** огонь 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: град ударов +5/+5 (1d6+2).

Дистанционная: стихийный луч +3 (дистанционная атака касанием, 1d6+2 урона огнем).

Особые атаки: стихийный луч 6 / день, шокирующий кулак (2 / день, СЛ 15).

Известные заклинания (УЗ 5):

2 (5 / день) — *бычья сила, ложная жизнь, опаляющий луч.*

1 (7 / день) — *волшебная стрела, магический доспех, пылающие руки* (СЛ 14), *сигнал тревоги, цветные брызги* (СЛ 14).

0 (неограниченно) — *магическая рука, обнаружение магии, обнаружение ядов, сообщение, утомляющее касание* (СЛ 13), *чтение магических текстов.*

Наследие: стихийное (огонь).

ТАКТИКА

Перед боем: Игартис сотворяет заклинания *магический доспех* и *ложная жизнь* по утрам и обновляет их после полудня.

Во время боя: Игартис ждёт подходящего момента для того, чтобы вступить в бой. Он использует свой *ошейник инферно* при первой же возможности и предпочитает выбирать целью слабых врагов.

Боевой дух: Игартис не гнушается жертвовать послушниками, священниками или даже другими вестниками, чтобы обеспечить себе победу или успеть сбежать. Он отступает, когда его ПЗ упадёт до 15 или ниже.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 10, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 14, **Хар:** 17.

БМА: +3; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 17.

Черты: Боевая магия, Демонстрация силы, Живучесть, Заклинания без реагентов, Мастер кулачного боя, Молниеносная реакция, Отбивание стрел, Уверенное владение оружием (безоружный удар), Уворот, Шокирующий кулак.

Навыки: Внимание +9, Запугивание +9, Знание (магия) +4, Колдовство +4, Лечение +5, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ОС: талант наследия (замена типа энергии наносящих урон заклинаний на огонь).

Боевое снаряжение: *брошь защиты от волшебных стрел* (85 урона), *ошейник инферно* (одноразовый предмет, призыв 1d3 адских гончих как при использовании заклинания *призыв чудовища V*), *зелья исцеления серьёзных ранений* (2), *зелье первой помощи, жезл щита* (42 заряда); **Прочее снаряжение:** чёрное одеяние, железная маска, *кольцо защиты +1.*



ИГАРТИС

КРАНТ

Рождённый в Нумерии Крант долгое время был лишь неотёсанным дикарём. Но четыре года назад отряд, с которым он отправился в набег, оказался уничтожен в Речных королевствах. Спустя некоторое время, проведённое в странствиях, Крант присоединился к культу. Он до сих пор

остаётся дикарём, но теперь может управляться с полученной властью не хуже, чем со своей дубиной.

Крант — очень большой человек, как в высоту, так и в обхвате. Несмотря на годы службы, его так и не повысили выше ранга священника. Слово «недалёкий» было бы комплиментом для Кранта, тем не менее именно он командует священниками, а следовательно и послушниками. Большую часть времени Крант проводит, обучая новичков, муштруя их и избивая, если они нарушают приказы. Под его присмотром погиб уже не один послушник.


КРАНТ

Когда персонажей обучают тому, как правильно покалечить кого-то, выбить долги или запугать местных, скорее всего, учителем является именно Крант. Часто его посылают разобраться с проблемными клиентами, поэтому появления Кранта боится большая часть ремесленников, работающих рядом с храмом. Крант жесток и глуп. До него редко доходят шутки, даже если шутят над ним, но он будет смеяться при виде любого насилия, независимо от того, насколько оно бессмысленное. Каждую ночь Крант дрыхнет на кухне или в обеденном зале. Храпит он довольно громко.

КРАНТ **КО 5**

Опыт 1 600

М, человек, боец 4 / варвар 2.

Хаотичный злой средний гуманоид.

Иниц.: +4; **Восприятие:** Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 8, врасплох 12 (+4 броня, −2 ярость).

ПЗ: 72 (4d10+2d12+32).

Стойкость +12, **Реакция** +1, **Воля** +4.

Защитные способности: невероятное уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: *+1 дубина* +13/+8 (1d10+8).

Особые атаки: дар ярости (враг не уйдёт), ярость (15 раундов / день).

ТАКТИКА

Во время боя: Крант впадает в ярость во время любого боя насмерть.

Боевой дух: Крант сражается до смерти. Он упивается кровопролитием и звуком ломающихся вражеских костей.

Базовые параметры:

КБ: 14, касание 10, врасплох 14; **ПЗ:** 60; **Стойкость** +10, **Воля** +2; **В ближнем бою:** *+1 дубина* +11/+6 (1d10+5); **Сил:** 16, **Вын:** 16; **Навыки:** Лазание +7.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 10, **Вын:** 20, **Инт:** 8, **Мдр:** 13, **Хар:** 12.

БМА: +6; **МБМ:** +11; **ЗБМ:** 21.

Черты: Бойня, Длительная ярость, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (дубина).

Навыки: Внимание +10, Запугивание +15, Лазание +9.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение.

Боевое снаряжение: *+1 дубина*, сыромятный доспех, грязное серое одеяние, *маска страха* (ржавая железная маска Размира с сияющими рунами, дающая бонус +5 к проверкам Запугивания).

ПРИЛОЖЕНИЕ: УЧЕНИЯ ВЕРЫ

Размир, несмотря на всё могущество и влияние, богом не является. Он лишь смертный человек, притворяющийся богом, но немногие его последователи знают об этом (об этом точно не знает ни один персонаж из этого приключения). Поэтому у Размира нет жрецов, он не дарует заклинания и не является покровителем божественных сфер. Но зато у него есть огромная организация из бандитов, громил и культистов, которые больше заинтересованы в воплощении собственных грёз о могуществе, чем в служении высшей цели. И Размира это полностью устраивает ровно до тех пор, пока они работают под его началом и продолжают пополнять «десятиной» его карманы. Большая часть последователей полностью довольны уготовленной им ролью, а всех, кто не согласен, ждёт суровое наказание (обычно в виде лезвия клинка). Его культ работает посредством обаяния и хитрости, заманивая обещаниями богатства и славы новых верующих из самых низов общества. Со временем эти несчастные начинают работать во славу Размира: обычно это означает, что храм захватывает власть над всеми окрестностями. Поначалу внедрение происходит незаметно, но с ростом влияния слуги Размира становятся всё смелее. Именно так и было основано государство Размиран.

Вера Размира относительно проста: деньги и власть являются главными целями, ибо они позволяют тебе прожить ту жизнь, которую ты захочешь. По очевидным причинам эта философия затуманена сводом заветов и иносказаний, скрывающих истинные мотивы культа. Одно из учений веры гласит: «Золото — инструмент в руках тех, кто пойдёт против Живого Бога. Лишая их монет, вы служите величию Размира». Это может звучать как наставление верующим избегать жадности, а также тех, кто на ней зарабатывает, но на самом деле его часто используют для оправдания воровства, шантажа и других схем по вымогательству денег. Ниже представлен список наиболее важных учений веры. Почти все старшие священники следуют этим наставлениям, но многие интерпретируют учение вполне вольно, а тяжесть наказания за их нарушение полностью зависит от прихоти старшего по рангу.

- Размир — бог над всеми богами. Те, кто утверждают иначе, лишь завидуют величию Его и сеют ложь, дабы запятнать маску Его.
- Идущие шагами Живого Бога да будут вознаграждены славой и богатством. Свернувшие с пути да не получат ни того ни другого.
- Размиран есть святая обитель, царство Живого Бога на земле. Долг каждого верующего — защитить и наполнить благодатью сие святое место. Каждый храм есть продолжение Его святого царства.

- Взошедшие по ступеням говорят от имени Живого Бога. Нарушение их указа сродни неподчинению воле самого Размира.
- Плата десятины в пользу веры есть святой долг каждого. У веры Размира должны быть средства для борьбы с врагами Его: теми, кто сеет ложь, используя богатства, добытые дурным путём.
- Тех, кто ещё не верит, нужно обратить к Размиру, показав им величие и богатство, ждущие слуг Его. Отказавшиеся принять Его развращены неверующими и будут лишены сих даров.
- Только поверившие в Живого Бога заслуживают жизнь в изобилии и благодати. Остальные же должны страдать и маяться, покуда не увидят они свет Размира.
- Маска Живого Бога есть священный сосуд. Под её защитой верующие могут нести волю Размира без страха. Всякий служитель обязан носить маску каждый раз, когда имеет дело с неверующим, дабы познали они страх пред ликом Его.
- Все верующие в Размира ступают как один. Через безымянность приходит сплочённость, где каждый работает, дабы возвеличить славу Его.



НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

Новые послушники наверняка нарушат одно из множества часто противоречивых правил. Многие наставления специально противоречивы, чтобы старшие священнослужители могли по своей прихоти наказывать всех, кто ниже по рангу. Таким образом они насаждают страх и покорность среди подчинённых. Нет чётких указаний для определения серьёзности проступка: одних послушников приговаривали к смерти за воровство хлеба с храмовой кухни, в то время как другие не были наказаны даже за убийство старшего. Всё зависит от переменчивого настроения высших священнослужителей.

Из-за этого одно из следующих наказаний может быть назначено в любой момент времени:

- Пять ударов кнутом.
- Клеймение (1d4 урона огнём и шрам).
- Избиение (скорее всего, Крантом, если это произошло в храме Тамрана), наносящее несмертельный урон. Избивающий будет наносить смертельный урон, если нарушитель попытается дать отпор.
- Дополнительная работа, такая как копирование текстов или изнурительный труд, оставляющий нарушителя утомлённым.
- Ношение маски позора в течение 1d6 часов. Маска позволяет дышать, но нарушитель не может говорить, слышать или видеть. Надетая маска запирается на замок на голове (проверка Механики со СЛ 25, чтобы открыть).

ГОЛЕМ МАСОК

Это существо сделано из сотен металлических масок, сплавленных друг с другом в грубую человеческую форму. По большей части эти маски железные, но некоторые из них — например, на кистях, коленях и стопах — сделаны из серебра с золотой каймой. Маска, обозначающая голову, изготовлена из фарфора с позолоченной кромкой. Середина лба инкрустирована большим сапфиром. При каждом движении существа кажется, будто маски смещаются и пристально следят за окружением.

ГОЛЕМ МАСОК **КО 4**

Опыт 1 200

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+4 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 42 (4d10+20).

Стойкость +1, **Реакция** +6, **Воля** +2.

СУ: 5/дробящее. **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к звуку.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +8 (1d8+4).

Особые атаки: маски власти, облик стаи.



Псевдозаклинания (УЗ 4):
Постоянные — *увидеть невидимое*.

ТАКТИКА

Во время боя: используя способность маска подчинения, голем масок попытается взять под контроль сильного бойца ближнего боя, который ему угрожает. Для противников, атакующих дистанционно, он будет использовать маску одиночества. Если эта тактика не сработает, голем будет полагаться на крушащие удары.

Боевой дух: голем масок будет сражаться за ту область, для защиты которой его построили, даже если это приведёт к его уничтожению.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 17, **Вын:** —, **Инт:** 7, **Мдр:** 12, **Хар:** 13.
БМА: +4; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 21.
Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.
Навыки: Внимание +5.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.
Численность: одиночка.
Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Маски власти (Св): в качестве основного действия голем масок может набросить одну из своих масок на лицо противника. Дистанция применения этой способности — 30 футов. Чтобы закрепить таким образом маску, требуется пройти успешную проверку боевого манёвра. Это действие не провоцирует внеочередную атаку. Оказавшись на лице, маска может наложить один из двух эффектов:

Одиночество: цель не может говорить, дышать или слышать, пока маска находится на лице.

Подчинение: цель должна проходить испытание Воли со СЛ 13 каждый раунд, или она окажется под контролем голема на 1 раунд. Эта способность работает как заклинание *подчинение гуманоида*. СЛ испытания зависит от Харизмы голема масок.

Маску можно снять успешной проверкой боевого маневра против ЗБМ голема. Также маску можно уничтожить, но половина урона, наносимого маске, вместо этого наносится её цели. У маски твёрдость 5 и прочность 5. Число масок власти равно количеству КЗ голема (обычно 4). Если снять маску с цели, она нёмедленно вернётся к голему, после чего её можно будет использовать вновь. Уничтоженные маски восстанавливаются по одной в день.

Невосприимчивость к магии (Экс): голем масок невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Заклинание *разбивающий звук* наносит 4d6 урона (без испытаний).
- Заклинание *масло* не позволяет голему масок использовать маски власти, пока длится это заклинание (без испытаний). На маски, которые уже находятся на противниках, заклинание не влияет.
- Заклинание *ремонт* исцеляет голема как обычно, а также восстанавливает одну из его масок власти, если они были уничтожены.
- Все магические атаки, которые наносят голему масок урон звуком, влияют на него как обычно.

Облик стаи (Экс): раз в день в качестве основного действия голем масок может принять облик стаи масок. В этом облике он получает подтип стая, скорость полёта 60 футов (средняя маневренность), атаку стаи, наносящую 1d6 урона, и тошнотворность (СЛ 12). Всякого, кто получает урон от атаки стаи, можно в качестве свободного действия атаковать одной из масок власти (если у голема хватает для этого масок). Стая состоит из маленьких существ, но не получает из-за этого никакого дополнительного СУ. Голем масок может поддерживать облик стаи количество минут, равное КЗ. Весь урон, нанесённый голему в облике стаи, вычитается из его ПЗ как обычно.

Созданный из сотен масок голем является конструкцией, изготовленной верующими Размира в честь Живого Бога. Культисты часто размещают эти конструкции в храмах или других местах, которые хотят защитить, например в сокровищницах или личных часовнях влиятельных священников. Они проводят большую часть времени без движения и оживают только тогда, когда того требуют инструкции хозяев. Многие послушники даже не знают об истинной природе этих големов и в течение долгих лет считают их обычными статуями.

Големы масок понимают всеобщий, но говорить не могут. Они обладают разумом, но скованы приказами хозяев, и лишь изредка им предоставляют полную свободу при выполнении задачи. Время от времени этих големов используют в качестве убийц и посылают наказать тех, кто угрожает церкви.

Все маски, составляющие тело голема, являются копиями символа религии Размира, но сделаны из разных материалов. Большая часть выкована из простого железа, но маски возле суставов созданы из серебра с золотой каймой, а на голове находится особенная фарфоровая маска, инкрустированная сапфиром. Если голема уничтожить, эти драгоценные маски останутся. В сумме они стоят 1 000 золотых, а сапфир можно продать за 500 золотых. Высота голема масок — 5 футов, вес — 300 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Тело голема состоит из сотен железных масок, некоторые из которых были покрыты серебром и обрамлены золотом. Всего эти маски стоят 2 000 золотых. Для того чтобы завершить создание голема масок, создатель должен разместить на его лбу сапфир стоимостью 500 зм.

ГОЛЕМ МАСОК

УЗ: 9; **Цена:** 22 500 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, *подчинение гуманоида*, *телекинез*, *увидеть невидимое*, УЗ создателя не менее 9;
Навык: Ремесло (скульптор) СЛ 16; **Стоимость:** 12 500 зм.



ВАЛЕРОС

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОИН 3

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД ИНИЦ.: +6 СКОРОСТЬ 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	16
ЛВК	15
ВЫН	12
ИНТ	13
МДР	8
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 27

КБ: 18, касание 12, врасплох 16 (+1 при использовании парного оружия)

Стойкость +4, **Реакция** +3, **Воля** +0 (+1 против ужаса)

АТАКА

В ближнем бою: *+1 длинный меч* +6 (1d8+4 / 19–20) и искусно сделанный короткий меч +6 (1d6+1 / 19–20)

Дистанционная: короткий лук +5 (1d6 / ×3)

БМА: +3; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 18

НАВЫКИ

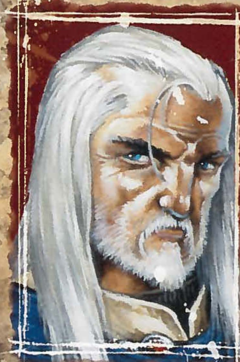
Верховая езда	+2
Внимание	+2
Запугивание	+6
Лазание	+5
Плавание	+4

ЧЕРТЫ

Парное оружие, Парное парирование, Уверенное владение оружием (длинный меч), Уверенное владение оружием (короткий меч), Улучшенная инициатива



Боевое снаряжение: алхимический огонь; **Прочее снаряжение:** кольчуга, *+1 длинный меч*, искусно сделанный короткий меч, короткий лук, стрелы (20), рюкзак, шёлковая верёвка, 251 зм.



ЭЗРЕН

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОЛШЕБНИК 3

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД ИНИЦ.: +3 СКОРОСТЬ 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	11
ЛВК	9
ВЫН	12
ИНТ	18
МДР	15
ХАР	9

ЗАЩИТА

ПЗ: 16

КБ: 9 касание 9, врасплох 9

Стойкость +4, **Реакция** +0, **Воля** +5

ФАМИЛЬЯР

Шустрик (ласка)

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 3):

2 — *кислотная стрела, опаляющий луч*

1 — *волшебная стрела, магический доспех, сон*

0 — *всплеск кислоты, обнаружение магии, свет, ступор*

Книга заклинаний: все фокусы волшебника, а также 1 — *волшебная стрела, магический доспех, масло, обнаружение нежити, пылающие руки, сигнал тревоги, сон, устрашение, цветные брызги, щит*; 2 — *кислотная стрела, опаляющий луч.*

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Рука-помощник: атака +5, 7/день, дистанция 30 футов

АТАКА

В ближнем бою: трость +1 (1d6)

Дистанционная: искусно сделанный лёгкий арбалет +2 (1d8 / 19–20)

БМА: +1; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 10

НАВЫКИ

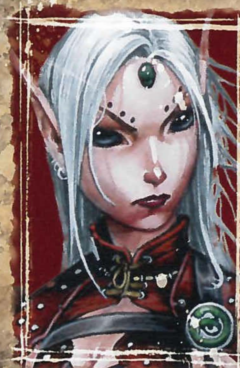
Внимание	+5
Дипломатия	+2
Знание (география)	+10
Знание (история)	+10
Знание (краеведение)	+10
Знание (магия)	+10
Колдовство	+10
Оценка	+10

ЧЕРТЫ

Боевая магия, Внушительная стойкость, Написание свитков, Улучшенная инициатива



Боевое снаряжение: алхимический огонь (2), свитки заклинаний *масло, опаляющий луч, паучьи лапы, пылающие руки и щит*; **Прочее снаряжение:** трость (как дубинка), кинжал, искусно сделанный лёгкий арбалет, болты (20), *идеальный рюкзак*, тубус для свитков, сумка с реагентами, книга заклинаний, 535 зм.



МЕРИСИЭЛЬ

ЖЕНЩИНА, ЭЛЬФ, ПЛУТ 3

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ХН ИНИЦ.: +7 СКОРОСТЬ 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	12
ЛВК	17
ВЫН	12
ИНТ	10
МДР	13
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 23

КБ: 18 касание 14, врасплох 14

Стойкость +3, **Реакция** +7, **Воля** +3 (уклонение, +2 против очарования)

АТАКА

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +6 (1d6+1 / 18–20)

Дистанционная: кинжал +5 (1d4 +1 / 19–20)

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 17

ОСОБЫЕ АТАКИ

Атака исподтишка +1d6

ОСОБЕННОСТИ

Невосприимчивость ко сну, плут-фехтовальщик, поиск ловушек, сумеречное зрение, уклонение, чутьё на ловушки +1

НАВЫКИ

Акробатика	+9
Блеф	+6
Внимание	+9
Запугивание	+6
Лазание	+7
Ловкость рук	+9
Механика	+9
Скрытность	+9

ЧЕРТЫ

Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование



Боевое снаряжение: кислота, алхимический огонь (2), *зелье исцеления серьёзных ранений*, громовой камень; **Прочее снаряжение:** *+1 клёпаный кожаный доспех*, искусно сделанная рапира, кинжалы (6), *плащ сопротивляемости +1*, рюкзак, крюк-кошка, обычный фонарь, масло (5), шёлковая верёвка, набор отмычек, 225 зм.



КАЙРА

ЖЕНЩИНА, ЧЕЛОВЕК, ЖРЕЦ САРЕНРЭЙ 3

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД ИНИЦ.: -1 СКОРОСТЬ 20 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	13
ЛВК	8
ВЫН	14
ИНТ	10
МДР	17
ХАР	12

ЗАЩИТА

ПЗ: 23

КБ: 18 касание 9, врасплох 18

Стойкость +6, **Реакция** +1, **Воля** +9

ОСОБЫЕ АТАКИ

Божественная сила (позитивная энергия, 1d6, СЛ 11, 4 / день), спонтанное исцеление ранений

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 3):

2 — *исцеление серьёзных ранений*[СФ], *паралич (гуманоид), спокойствие*

1 — *благословение, исцеление лёгких ранений*[СФ], *милость божества, убежище*

0 — *благо, божественное наставление, первая помощь, свет*

[СФ] заклинание сферы;

Сферы: Лечения, Солнца.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Благословение солнца (Св): проводимая энергия наносит нежити +3 урона, обходя сопротивление проводимой энергии.

Отринуть смерть (Пс): восстанавливает существу 1d4 +1 ПЗ, работает только для целей, у которых менее 0 ПЗ, 6 / день.

АТАКА

В ближнем бою: искусно сделанный скимитар +5 (1d6+1 / 18–20)

Дистанционная: лёгкий арбалет +1 (1d8 / 19–20)

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 12

НАВЫКИ

Внимание	+6
Дипломатия	+7
Знание (религия)	+6
Лечение	+9

ЧЕРТЫ

Проводящий удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (скимитар)



Боевое снаряжение: святая вода; **Прочее снаряжение:** *+1 кольчуга*, тяжёлый деревянный щит, искусно сделанный скимитар, лёгкий арбалет, болты (10), *плащ сопротивляемости +1*, серебряный символ религии (с заклинанием *вечный свет*), рюкзак, 325 зм.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Masks of the Living God. Copyright 2009, Paizo Inc. Author: Jason Bulmahn.

Приключение Pathfinder: Маски Живого Бога. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби».

16+

Культ личности

Приключение Pathfinder

Маски Живого Бога

Живой Бог Размир использовал своё могущество, чтобы покорить целую страну. Теперь он и его скрытые под масками священники насаждают среди людей мир и щедрость, однако некоторые говорят, что их методами являются лишь запугивание и угрозы. Верующие в Размира проповедуют учение, восхваляющее милосердие и самоуважение, и обвиняют другие религии в том, что те сеют ложь о Живом Боге. Теперь этот культ пришёл в Тамран: они кормят бедных и обещают счастье всем, кто пойдёт за Размиром. Тем не менее по городу начали ходить мрачные слухи: подкуп, вымогательство и странные исчезновения связывают с новым храмом. Являются ли эти истории пустыми байками, ложью, что распространяют враждебные религии? Или церковь Живого Бога действительно что-то скрывает?

«*Маски Живого Бога*» — приключение для персонажей 3-го уровня, созданное для ролевой игры Pathfinder и совместимое с правилами редакции 3.5 старейшей из ролевых систем. Герои этого городского приключения должны внедриться в укреплённый храм и найти доказательства зловещих дел его служителей.

События происходят в лесистых землях Нирмафаса мира Pathfinder, но история легко может быть адаптирована к другим игровым мирам. Приключение можно использовать в качестве продолжения «*Гробницы Вечного пламени*», как отдельную историю или как пролог к приключению «*Город Золотой Смерти*».

paizo.com/pathfinder

ISBN 978-5-6041656-2-1
Артикул 416562
9 785604 165621

EAC



rpg.hobbyworld.ru



paizo.com/pathfinder

3.5 • OGL COMPATIBLE

PZO9522

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME